DREAMCAST: ARRIVANO I PRIMI GIOCHI

SOLO 8.000

SETTEMBRE

GAMES MASTER

SONY ! SEGA ! NINTENDO ! PC ! SALA GIOCHI

Anno II Numero 9 SETTEMBRE 1998 L. 8.000 SPEDIZIONE IN A.P.-45% - ART. 2 COMMA 20/B LEGGE 662/96 - FILIALE DI MILANO



FINAL FANTASY VIII
LA PIU' GRANDE AVVENTURA DI SEMPRE?

PROVATI!

BANJO-KAZOOIE
COMMANDOS
COLIN MCRAE RALLY
X-FILES
KOBE BRYANT IN NBA COURT SIDE
FINAL FANTASY VII PC
HEART OF DARKNESS
SENTINEL RETURNS
MECH COMMANDER
BATMAN E ROBIN
SPICE WORLD
WARGAMES

SPECIALE!
TUTTI I VIDEOGIOCHI IN PREPARAZIONE



X-FILES
RITROVIAMO MULDER E SCULLY!

RISOLTO!
FORSAKEN NON HA PIU' SEGRETI

Anteprime
SHADOWMAN • S.C.A.R.S.• MESSIAH • CRASH BANDICOOT 3

80009
9 771126 262009

GAMES MASTER
ANNO 2 NUMERO IX SETTEMBRE 1998

Direttore editoriale Mietta Capasso
Direttore responsabile Gaetano Manti
Assistente direzione editoriale Francesca Brenci
Editor Andrea Minini Saldini

EDITORE
Il Mio Castello SpA
via Pergolesi 8, 20124 Milano (MI)
Telefono 02 6713121 - Fax 02 6693654
Chief executive officer Aldo Grech
Direzione generale Stefano Spagnolo
Assistenti di direzione Liliana Colombo, Alberta Rivolta, Rosa Scarsetto

Realizzazione editoriale
KiD - Creating in Digital
C.so Lodi 59, 20139, Milano
kid@kiditaly.com
Direttore
Andrea Orchesi
Consulenza editoriale
Oku Studio
Coordinamento editoriale
Andrea Abbiati
Segreteria di redazione
Daniele Grassi
Hanno collaborato:
Massimiliano Balestrini, Lilia Boeri, Daniele Balestrieri, Gianluca Musumeci, Marco Bianchi, Riccardo Abbate, Stefano Giorgi, Giulio Giacometti.

Marketing Walter Longo
Pubblicità Gigi Baroni
Segreteria marketing e pubblicità Alessandra Uva
Traffico Gabriella Re, Elena Consoli, Paola Corso, Nicoletta Pappalettera

PUBBLICITÀ
Il Mio Castello
Via Pergolesi, 8
20124 Milano
Telefono 02 6713121
Fax 02 6693654

DIREZIONE E AMMINISTRAZIONE
Il Mio Castello International SpA
Via Pergolesi, 8
20124 Milano
Telefono 02 6713121
Fax 02 6693654

Il Mio Castello International SpA è titolare esclusivo per l'Italia delle riviste: The Official PlayStation Magazine e PlayStation Power
Per contattare Future Publishing in Inghilterra:
http://www.futurenet.co.uk/home.html

Pubblicazione mensile registrata presso il Tribunale di Milano il giorno 1 marzo 1997 al n. 100
Spedizione in a. p. -45%- art.2 comma 20/B art. 2 legge 662/96 - Filiale di Milano

In questo numero la pubblicità è del 6,7 percento.

Una copia lire 8.000.

Conto corrente postale n. 39679204 intestato a
Il Mio Castello International, Via G.B. Pergolesi, 8 - 20124 Milano

Fotolito
Yellow & Red, Milano

Stampa
Canale, Arese

Distribuzione per l'italia
Parrini SpA, Roma

**GAMESMASTER ANNO II NUMERO 10
IN EDICOLA DA FINE SETTEMBRE**

SUCCEDE DI TUTTO NELLE PROSSIME 96 PAGINE...











GUARDATE COSA OFFRE IL SOMMARIO COMPLETO...

in questo numero

games**network**

Le news di Games Master dall'Italia e dal mondo

SOGNI DI GLORIA



LA SEGA MOSTRA AL MONDO INTERO LA SUA NUOVA MACCHINA A 128 BIT

LE CARATTERISTICHE

Nome: Dreamcast
Alias: Saturn 2, Black Belt, Dural, Katana
Processore: Il motore grafico a 128 bit lavora a 200 MHz
Grafica: Il chip Power VR2 può gestire oltre tre milioni di poligoni al secondo.
Sistema operativo: Windows CE compatibile con il PC
RAM: 16 Mega (sono un bel po'!)
CD: 12x (Veloce!!!)
Modem: Incluso 33,6 bps (veloce)
Joypad: Disponibile in rosso, giallo grigio e blu.
Data di lancio:
Giappone – Novembre 1998
Stati Uniti – Inverno 1999
Europa – Natale 1999?



La Sega ha lanciato il suo guanto di sfida presentando ufficialmente il Dreamcast: la cerimonia ha avuto luogo in un hotel a due passi dal quartier generale della Sony in Giappone.

Ha mostrato varie sequenze video per dimostrare l'incredibile potenza del Dreamcast. Il grande capo della Sega, Shoichiro Irijimari, guardava attonito la propria testa trasformarsi in metallo liquido. La demo di una torre in 3 dimensioni che è stata mostrata subito dopo sembrava renderizzata, ma la Sega ha strappato mormorii di sorpresa al pubblico mostrando che ci si poteva muovere in tutte le direzioni all'interno della struttura, proprio come in un gioco interpretato da un certo idraulico italiano... La cosa che vi interesserà di più probabilmente sono le immagini che si vedevano sullo schermo; tutto si è svolto molto in fretta, ma abbiamo notato sicuramente Sonic, Virtua Fighter 3 e un gioco di corse.
Nel numero precedente vi abbiamo informato sulle specifiche tecniche della macchina, ma nel caso in cui le abbiate perse, sono al di sopra di qualunque cosa.
Date un'occhiata e vedrete che la Sega ha sviluppato una macchina veramente bestiale, che potrebbe cercare di

PARLA LA SEGA...

Games Master incontra il presidente della Sega Enterprises, Shoichiro Irijimari, per avere qualche informazione in più sul Dreamcast...

GM: Con il Saturn che va ancora forte in Giappone, farete uscire il Dreamcast per Natale?
SI: Abbiamo in mente di fare uscire la macchina in Giappone alla fine dell'anno, ma continueremo a sostenere anche il Saturn. Se ci saranno ancora richieste per il Saturn continueremo a produrlo. E, ovviamente, continueremo a far sviluppare il software per il Saturn oltre a quello per il Dreamcast. Dovremmo fare uscire circa 150-200 titoli per il Saturn, e stiamo cercando di convincere anche altre case a sviluppare prodotti per questa console. Alcune pensano che ci sia meno concorrenza per il Saturn che per altre piattaforme. Con cinque milioni di macchine sul mercato, ci sono buone possibilità di guadagno per queste aziende. Inoltre, case che hanno una buona conoscenza della grafica in 2D potrebbero essere interessate al Saturn, viste le sue ottime prestazioni in questo ambito.

GM: La PlayStation domina ancora il mercato. Come può la Sega attrarre gli appassionati della PlayStation?
SI: Le prestazioni del nostro hardware sono superiori a quelle della PlayStation. La qualità dei titoli per Dreamcast sarà molto superiore a quella dei prodotti per PlayStation. La maggior parte delle case produttrici di software vuole sviluppare giochi per il Dreamcast soprattutto viste le sue prestazioni.

GM: State ritardando apposta il lancio del Dreamcast in Occidente, nella speranza che nel 1999 la PlayStation sarà più debole?
SI: Ammettiamo che il mercato negli Stati Uniti e in Europa è più difficile che in Giappone. Il tempo di sviluppo del software è più lungo, circa 18 mesi.
Quando lanceremo il Dreamcast, avremo già un sacco di titoli per questa piattaforma.

GM: Visto che il Dreamcast è basato su un hardware Windows CE, non avete paura che la gente non lo consideri una vera e propria console?
SI: Crediamo che il Dreamcast sia la migliore macchina al mondo, almeno per un po'. La tecnologia cambia ogni tre o quattro anni, per cui nel 2000 potrebbe esserci una macchina più potente. Per ora il Dreamcast è la miglior macchina da gioco. La ragione per cui usiamo Windows CE è molto semplice. Vogliamo avere una gamma più ampia di titoli. La musica sarà uno degli elementi chiave dei giochi.

GM: La Sega farà del Dreamcast "La" piattaforma per i giochi di ruolo del Giappone?
SI: Il più grande vantaggio del Dreamcast è che può dare a

ANCORA GIOCHI GRANDIOSI!

HANNO APPENA ANNUNCIATO L'USCITA DELLA MACCHINA MA QUESTI GIOCHI SONO GIÀ FAMOSI...

Acclaim
Già si parla di una versione di Turok. Prima di questo, però, lavoreranno a "NFL Quarterback Club" e un gioco di baseball.

Core Design
Che ci crediate o no, l'esclusiva di Tomb Raider e Lara Croft della Sony non copriva le macchine Sega. Per cui, se la Core lo volesse (e tenete presente che ha avuto tra le mani i kit di sviluppo per qualche mese) potrebbe produrre Tomb Raider 3 o 4 per il Dreamcast.

LucasArts
Una fonte della Sega ci dice che tutti e tre i nuovi titoli della serie di Guerre Stellari saranno convertiti in giochi per Dreamcast. La LucasArts non ha dato conferme, ma le scelte più ovvie sarebbero quelle di uno sparatutto spaziale o di un clone di Doom.



Shiny
Hanno discusso molto con la Sega a proposito dell'hardware, ma non hanno ancora ricevuto i kit di sviluppo. Hanno intenzione di fare qualcosa, probabilmente usando una versione potenziata del motore di Messiah.

Electronic Arts
Potrebbe aspettare fino a quando il sistema sarà lanciato in America, ma senz'altro la Electronic Arts porterà il potere della propria gamma sportiva (Madden, FIFA, NHL, ecc) su Dreamcast.

Sega Giappone
Al momento stanno lavorando a un nuovo gioco di Sonic, oltre che a giochi di calcio, corse, ciclismo e a Virtua Fighter 3.

Sega America
Gli americani stanno lavorando a uno sparatutto 3D e a un gioco di corse che si chiamerà Metropolis.

Capcom
Alla Capcom si parla solo di due nuovi titoli, ma potrebbero bastare a garantire le vendite del sistema. In Giappone usciranno un nuovo gioco di Street Fighter e Resident Evil 4 per il Dreamcast.

GT Interactive
Il fantastico sparatutto in prima persona per PC, Unreal, per ora viene convertito dalla GTI, ma ci aspettiamo che venga migliorato per la macchina della Sega..

Psygnosis
La Psygnosis ha intenzione di fare uscire Draken sul Dreamcast. Girano voci che uscirà una nuova versione di Wipeout.





Il capo della Sega annuncia il più importante lancio di un prodotto della storia di questa casa, e che macchina!!!



Il presidente della Sega si è fatto fondere la testa nel metallo liquido per dimostrare la potenza del Dreamcast.



schiacciare qualsiasi prodotto della concorrenza. Si tratta in pratica di un super PC in scatola, con un prezzo molto minore.
Il Dreamcast è così potente che la Sega sta producendo anche una nuova scheda per sala giochi basata sul suo hardware. Dopo il fallimento del Saturn, la Sega sta spendendo moltissimo per sviluppare il software della nuova console.

VITA E STORIA DEL DREAMCAST

Da quando la Sega ha lanciato per la prima volta il Mega Drive è stata sempre bersaglio di voci su nuove macchine e varie espansioni. Mega CD, 32X, Project Neptune, Saturn: alcune ce l'hanno fatta, altre no. Questa è la storia del Dreamcast

Blackbelt – Era una macchina basata sulla 3Dfx ma è stata sepolta da una montagna di pratiche legali e di voci e alla fine il progetto è stato abbandonato.

Dural – Un'espansione per il Saturn destinata alla conversione di giochi per la scheda Model 3. Ancora una volta, non ce l'ha mai fatta, ma almeno tutti sapevano che stava per uscire una nuova macchina.

Katana – – Iniziavamo ad andar meglio, ma il nome non piaceva.

Dreamcast – Eccolo finalmente. Il mostro a 128 bit. Potentissimo, grafica 3D mozzafiato, tanti assi nella manica. Può rappresentare la salvezza per la Sega?

un gioco una grafica da film. Pensate ai giochi di ruolo: dopo tutto possono considerarsi film. In passato, le introduzioni avevano una bella grafica, ma nelle parti di gioco l'impatto visivo cambiava completamente.
Con il Dreamcast, la grafica in tempo reale sarà stupefacente.

GM: La Sega nel passato è sempre stata la prima nel mercato dei videogiochi. Anche adesso sarà la prima a fare uscire una macchina a 128 bit. Pensate che anche questa volta questa sia la strategia giusta?
SI: Nel mondo delle console ci sono tre piattaforme: il Saturn, la PlayStation e il Nintendo 64. Nessuno sa quando usciranno le console di nuova generazione.
Noi la faremo uscire quest'anno. La PlayStation 2 potrebbe essere lanciata sul mercato nel 1999 e un nuovo Nintendo 64 nel 2000 o nel 2001. Non importa chi sarà il primo.

GM: Come influenzeranno il futuro dei videogiochi sulla console i giochi su Internet? C'è un futuro per il mercato dei giochi sulla rete?
SI: Tutti i giochi dovranno avere un'opzione on-line nel futuro. Per ora, però, non si possono fare soldi con i giochi on-line.

GM: C'è chi pensa che le prestazioni del Saturn possano avere un impatto sul futuro della Dreamcast.
SI: C'è del vero. Dovremo mostrare al pubblico che la Sega è molto seria e farà qualsiasi cosa per i propri clienti.

GM: Adesso che è diventato il presidente della Sega giapponese, che piani ha per la compagnia?
SI: Da quando sono diventato Presidente, ho continuato a ripetere solo una cosa: "Guardate tutto dal punto di vista del cliente". Abbiamo deciso di essere un'azienda aperta e di ascoltare le opinioni di tutti i clienti.

GM: Il Dreamcast potrà attrarre giocatori occasionali?
SI: Questo aspetto dipenderà dai titoli che potremo offrire. Per attrarre i giocatori occasionali dovremo essere in grado di offrire molti "titoli leggeri" (generi nuovi).

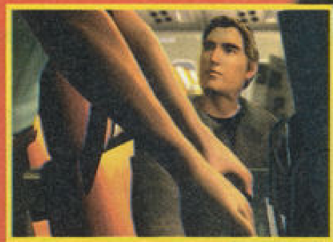
GM: Quali sviluppatori hanno firmato per il Dreamcast?
SI: Sono riluttante a rispondere adesso, aspettate un po'. Possiamo solo dire che 120 sviluppatori di tutto il mondo sono coinvolti nei progetti per il Dreamcast.

GM: Quando uscirà e quale sarà il suo prezzo?
SI: È troppo presto ed è una domanda molto delicata. Abbiamo intenzione di vendere un milione di esemplari entro la fine di marzo del 1999 in Giappone.

GM: Che ruolo giocheranno i vostri esperti di giochi da sala giochi nel Dreamcast?
SI: I nostri ragazzi della sezione sala giochi stanno sviluppando dei titoli sulla Naomi, la scheda per sala giochi basata sulla tecnologia Dreamcast.
Yu Suzuki è riuscito a gestire 3,5 milioni di poligoni su Naomi, che è più di quello che si potesse fare sulla Model 3. Prevediamo un sacco di titoli nelle sale giochi.
Il software può essere convertito con facilità per Dreamcast, ma i consumatori non si accontenteranno di semplici conversioni. Vorranno di più, e noi glielo daremo.

D2:







ECCO SVELATO IL PRIMO GIOCO PER DREAMCAST!

Il luogo: area urbana di Tokyo. L'occasione: la prima del primo gioco per Dreamcast, un'avventura chiamata D2. Videogiocatori impazziti hanno iniziato a mettersi in fila ore prima che il teatro dove si svolgeva la presentazione aprisse. Alla fine, si sono dovuti organizzare due turni per far entrare tutti. Kenji Eno, il guru del Dreamcast e capo degli sviluppatori della Warp, ha tenuto banco durante i novanta minuti della presentazione.

D2 è il seguito di un'avventura per Saturn e PlayStation, D; la protagonista è la stessa, Laura, che questa volta si trova bloccata sulla cima di una montagna dopo un incidente aereo legato sia a un attacco di terroristi che a una collisione con un meteorite. Deve farsi strada combattendo contro mutanti terribili e trovare la donna che le ha salvato la vita. D2 era stato concepito inizialmente come la risposta del Dreamcast a Tomb Raider, ma presto Kenji Eno ha deciso che avrebbe dovuto essere nettamente diverso, e lo ha descritto come qualcosa di molto più vicino a un gioco di ruolo d'azione con scene di combattimento da sparatutto. D2 eviterà il problema degli incontri casuali (che si presentava in Final Fantasy 7), posizionando i nemici in locazioni particolari come avveniva in Tomb Raider. Il primo gioco per Dreamcast graficamente è impressionante: Laura è costituita di 5.000 poligoni (di cui 2.000 solo per la faccia), e per creare le scene invernali in tempo reale della presentazione sono stati usati 3.000 fiocchi di neve. È interessante notare che la Warp non ha intrapreso la strada del gioco in rete che molti si aspettavano. D2 sarà un gioco per un solo giocatore con la possibilità di scaricare messaggi da opportuni siti. A ogni modo, Eno non esclude la possibilità di giochi in rete nel futuro. Il gioco è stato pensato in modo tale da fare buon uso del potente chip sonoro Yamaha del Dreamcast, ed è pieno di suoni naturali evocativi. Leggete l'intervista di Kenji Eno qui sotto per ulteriori notizie sul Dreamcast e su D2.



Anche se la Sega non ha parlato molto dei giochi per Dreamcast, ci sono già informazioni riguardo a D2.

LA TRAMA: TERRORE A 9000 METRI!

Nella stupenda introduzione a D2 la nostra eroina, Laura, sta tornando a casa in occasione del Natale 1999. Proprio mentre il suo aereo sorvola il Canada, dei terroristi prendono il controllo del veicolo e scaricano le proprie armi sull'aereo. Come se tutto ciò non fosse già abbastanza tragico, i ragazzi della Warp ci hanno infilato anche una tempesta di meteore. Non c'è neanche bisogno di dire che l'aereo si schianta sulle montagne, dove Laura si sveglia in una capanna isolata. Ed è proprio adesso che iniziano i veri problemi…



PARLA LA WARP



Forse Laura non è formosa come Lara Croft, eppure tutto a un tratto si è trovata a essere una delle donne più interessanti del mondo dei videogiochi.

Dopo la presentazione dell'avventura D2, il responsabile della Warp, Kenji Eno, ha risposto a Games Master…

GM: Quando avete iniziato a sviluppare D2?

KE: Lo scorso settembre non avevamo ancora l'hardware necessario, per cui abbiamo deciso di fare qualche ricerca. Avevamo bisogno di neve, ma in Giappone non ce n'era, per cui ci siamo diretti in Nuova Zelanda. Quando siamo tornati era arrivato il kit del Dreamcast e abbiamo potuto iniziare a lavorare.

GM: La console M2 è stata scartata a maggio dell'anno scorso. Avete semplicemente aspettato tre mesi e avete continuato lo stesso gioco?

KE: La versione per M2 di D2 era un progetto vecchio, e noi volevamo fare qualche cosa di nuovo. Non volevo usare palazzi o macchine.… Volevo creare un gioco basato sulla natura e ho pensato che lavorare con la neve sarebbe stato molto più stimolante.

GM: Avete mantenuto qualche pezzo della versione per M2 del gioco?

KE: Assolutamente no. È completamente diverso.

GGM: Il team di sviluppo è lo stesso?

KE: Sì: questo team ha fatto D, la versione per M2 e attualmente sta lavorando alla versione per Dreamcast.

GM: Di quante persone è composto?

KE: Più o meno una ventina.

GM: Abbiamo trovato qualche somiglianza tra D2 e Tomb Raider. Il sistema di gioco è lo stesso?

KE; No. Ho giocato molto a Tomb Raider 2, anche se non l'ho finito. In Tomb Raider non si può vedere molto lontano, mentre in D2 lo sfondo si può vedere da molto lontano. Il fatto che si possa vedere un nemico da qualche centinaio di metri di distanza però è un problema perché in questo modo lo si può evitare. Abbiamo iniziato a implementare un sistema simile a Tomb Raider 2 a febbraio, ma non funzionava molto bene, per cui abbiamo lasciato perdere e abbiamo ricominciato a lavorare al nostro sistema.

GM: Userete il VMS o il modem?

KE: Al momento ci stiamo ancora pensando. Ci sta lavorando un programmatore ma ancora non abbiamo deciso.

GM: D2 è un gioco per un giocatore. Non darete la possibilità a due giocatori di collegare due Dreamcast per giocare insieme?

KE: Non abbiamo mai avuto intenzione di collegare due macchine. Può darsi che nel futuro sarà possibile collegare due macchine. Sarebbe davvero una bella soluzione per i giochi di ruolo.

GM: Quanti poligoni su schermo ci saranno per ogni

L'EROINA: UNA RAGAZZA DA SOGNO

La prima a cosa che noterete di D2 è la grafica semplicemente spettacolare. La protagonista, Laura, è molto ben renderizzata (il Dreamcast può gestire una risoluzione di 640 x 480) ed è stata prestata molta attenzione ad assicurarsi che la sua faccia potesse esprimere una vasta gamma di emozioni (ecco perché sono stati usati 2.000 poligoni, cioè il 40% del totale, solo per questa parte del corpo). Anche l'illuminazione non è male.



"Perché non mi potevo schiantare vicino a un centro commerciale o almeno a un bagno?".



La luce si riflette dalla neve sulla faccia di Laura. Un effetto notevole!



Laura ci mostra una delle molte espressioni disponibili… altera solennità.



Anche se è carina non perde tempo in sciocchezze. È equipaggiata e pronta a partire.

IL GIOCO: UN PO' DI SPARI..

Ovviamente alla Warp non si fanno problemi a prendere buone idee qua e là, e in questa prima versione di D2 sono incluse botti altamente infiammabili per dare prova degli effetti esplosivi del gioco. Naturalmente, non appena Laura ha visto la possibilità di iniziare a sparare ha aperto il fuoco con la sua mitraglietta. Ricordatevi che si tratta di foto prese dal gioco…



Perché mai uno si dovrebbe spostare i barili, quando basta un proiettile a risolvere il problema?



Ecco quella che si chiama un'esplosione realistica e spettacolare.

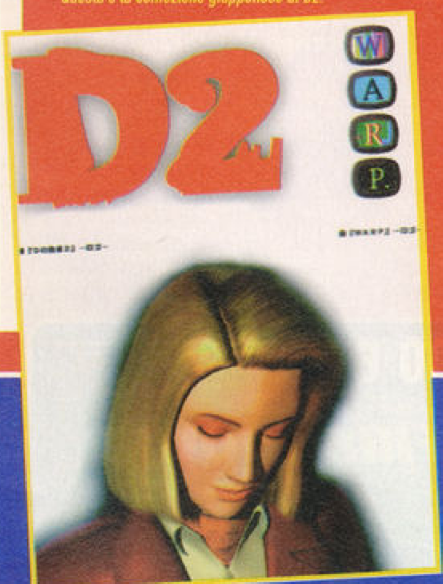


L'esplosione potrebbe attirare l'attenzione di qualcuno nella casa dietro di voi.



Fuori uno, ne restano tre. In D2, l'enfasi è posta sull'azione piuttosto che sui rompicapo.

Questa è la confezione giapponese di D2.



(A destra) Può sembrare una piccola stella della musica pop ma è molto cattiva.





fotogramma?
KE: Per il momento ne possiamo mostrare circa 30.000. Non sappiamo con precisione quanti ne useremo alla fine. Il Dreamcast è in grado di gestire più di 3.000.000 di poligoni al secondo.

GM: Veramente 3.000.000 di poligoni?
KE: Sì. È molto potente, ma quando si vogliono usare due o tre sorgenti di luce il numero di poligoni disponibili diminuisce. All'inizio abbiamo pensato che, invece di usare 50 o 60.000 poligoni per fotogramma, ne avremmo potuti usare solo 20 o 30.000 e usare vari effetti speciali e diverse sorgenti di luce. Abbiamo mostrato i risultati alla Sega e sono piaciuti.

GM: Com'è il Dreamcast in confronto alle altre piattaforme disponibili al momento?
KE: Il Saturn e la PlayStation fanno uso di poco più di 3.000 poligoni per fotogramma. Il Dreamcast ne usa circa dieci volte di più. È tre o quattro volte più potente dell'M2.

GM : Come sfruttate il chip sonoro della Yamaha?
KE : In D2, vogliamo enfatizzare l'aspetto "naturale" del gioco, per cui facciamo largo uso degli effetti sonori. Per esempio, quando si entra in una stanza, si sentono in stereofonia suoni come fuochi e sedie a dondolo. Il canale stereo a 64 bit funziona decisamente bene. Grazie al chip della Yamaha…

GM: Gli strumenti di sviluppo sono finiti?
KE: No, non ancora. Continueranno a migliorare. La Sega può sentirsi più tranquilla adesso. Con il Saturn, gli strumenti non erano eccezionali. Ancora peggio per quanto riguarda il Nintendo 64. La PlayStation ha avuto molto successo grazie alle sue librerie e ai suoi strumenti di sviluppo. L'hardware sarà lanciato tra sei mesi e gli strumenti attuali funzionano abbastanza bene.

GM: Perché D2 è stato il primo gioco a essere annunciato?
KE: Non c'è una ragione particolare. Sono stato informato che la Sega avrebbe presentato il Dreamcast il 21 maggio, per cui ho deciso di annunciare anche D2. Ho saputo solo una settimana prima della presentazione che la Sega non avrebbe mostrato alcun gioco durante il proprio annuncio. Credevo che la Sega avrebbe annunciato i propri giochi prima del mio. Ho parlato con Irijimari-san che mi ha detto che volevano dimostrare la potenza del Dreamcast nel gestire i poligoni.

GM: Come si usa il controller del Dreamcast?
KE: Lo stick analogico si usa molto facilmente. In effetti, è addirittura meglio del controller del Nintendo 64, che è un po' troppo lungo secondo me.

GM: Quali sono le relazioni tra la Sega e la Warp?
KE: Siamo buoni amici; io sono in ottimi rapporti con Irijimari-san. Sua figlia e mia moglie a volte escono insieme.

GM: Vi scambiate molte informazioni per quanto riguarda lo sviluppo?
KE: Sì, spesso mi vedo con Yu Suzuki o Yuji Naki. Sono produttori e progettisti molto validi.

PORTATILI: È GUERRA!

LA SONY E LA SEGA SI CONFRONTANO TESTA A TESTA



Proprio quando pensavate che la mania del Tamagotchi stesse morendo, la Sega esce con questa nuova creazione.

La guerra nel campo dell'hardware tra Sega e Sony continua a infuriare, mentre emergono nuovi dati sul Personal Digital Assistant della Sony e sul Visual Memory System della Sega. Games Master ha dato un'occhiata agli ultimi sviluppi dell'industria giapponese e a come si sta configurando la guerra tra le macchine da gioco più piccole della storia.

La Square sostiene il Personal Digital Assistant

Al trentatreesimo raduno dei suoi azionisti la Square, creatrice della serie Final Fantasy, ha dichiarato che sosterrà il Personal Digital Assistant. Ha annunciato che svilupperà software per il "Personal Digital Assistant", anche se ancora non si sa niente sulla sua forma definitiva. Il raduno, durante il quale la Square ha annunciato di mirare a un traguardo di sette milioni di vendite per Final Fantasy 8, è stato la prima occasione nella quale una casa di software famosa ha parlato di progetti per il Personal Digital Assistant. Il fatto che la prima casa a bordo sia la famosissima Square dovrebbe dare una grossa spinta alla mini-console della Sega.

Che si dice dei giochi?

Anche se in questa prima fase i dettagli sono molto sommari, sembra chiaro che entrambi i sistemi supporteranno titoli tipo Tamagotchi come pure sottogiochi che si collegano a programmi sulle rispettive super console. Il gioco Godzilla per il Visual Memory System della Sega ha catturato la nostra attenzione per primo; sono trapelati dettagli su come i giocatori dovrebbero far crescere i propri lucertoloni, per poi farli andare a combattere in altri Visual Memory System. Tutto ciò si potrà fare collegando tutte e due le unità a una singola console Dreamcast. Ci sono poi notizie che il Personal Digital Assistant della Sony sarà provvisto di un LED a raggi infrarossi (come in un telecomando) che suggeriscono che si potrebbe trattare di qualcosa di più di una macchina da gioco per solitari: due possessori di Personal Digital Assistant potrebbero darsi battaglia senza bisogno dell'intervento di una super-console della Sony.

CARATTERISTICHE PRINCIPALI

VMS

CPU:	8 bit
Memoria:	128K
Display:	48x32 punti a cristalli liquidi
Misure del Display:	3,7 cm (larghezza) 2,6 cm(altezza)
Dimensioni:	7,7 cm (larghezza) x 8 cm (lunghezza) x 1,6 cm (profondità)
Alimentazione:	2 pile da orologio
Sonoro:	un canale PWM
Peso:	45 grammi
Software:	Gioco su Godzilla

PDA

CPU:	ARMT7T 32 bit RISC
Memoria:	128 K di Flash RAM, 2K di SRAM
Display:	32x32 punti a cristalli liquidi
Dimensioni:	Non comunicate, ma è più grande di una memory card
Sonoro:	4 bit PCM
Alimentazione:	Non comunicata
Peso:	Non comunicato
Software:	Nuovo software della Square, macchina fotografica digitale, agenda personale

Che cos'altro possono fare?

Il portatile della Sony sembra il più versatile, dal momento che sono previste funzioni di agenda e calendario; si parla persino di software per macchine fotografiche digitali, che potrebbe permettere la manipolazione di immagini come la macchina fotografica per il Game Boy. Il Visual Memory System offre comunque molte possibilità, dal momento che la Sega assicura che funzionerà con le macchine della sala giochi (come Daytona 2), computer e cellulari. Entrambe le unità potranno essere usate anche mentre si gioca sulle rispettive console per funzionare come "controller discreti", permettendovi, per esempio, di selezionare segretamente una formazione di attacco in un gioco di calcio, o magari una mossa speciale che avete imparato in un picchiaduro. Poterle persino salvarvi sopra la vostra partita.

Allora, che cosa ne pensa Games Master?

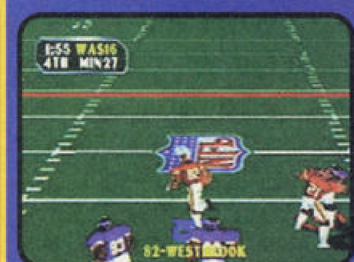
Confrontando le caratteristiche delle due macchine appare evidente che il portatile della Sony è più potente. Comunque, come per ogni nuova macchina, quello che importa veramente è la qualità e la quantità del software disponibile. Il Visual Memory System forse parte avvantaggiato grazie al gioco Godzilla ma con la potentissima Square dietro alla Sony potete stare sicuri che il Personal Digital Assistant sarà impressionante.

NUOVO GIOCO DI FOOTBALL BRUTALE SU NINTENDO 64

C'era un tempo in cui i giochi di pallacanestro erano pieni solo di scarpe da ginnastica scricchiolanti e statistiche. Poi è venuto NBA Jam. Quasi da solo ha reinventato il genere aggiungendo un'azione da arcade e perpetrando le mosse sportive più assurde mai viste su una console

Beh, sembra che adesso lo stesso team che ha prodotto Jam si sia dato al football americano sul Nintendo 64 con il gioco NFL Blitz. Giunto caldo caldo dalle sale giochi, NFL Blitz evita il realismo e la simulazione e si lancia a testa bassa in maniera devastante verso la meta. NFL Blitz porta l'ossessione americana per la violenza negli sport un passo più in là della decenza, permettendovi di storcere teste, massacrare i giocatori avversari e sottomettere la squadra rivale a suon di botte. A sorpresa, Blitz offre anche una vasta possibilità di scelta di vari trucchi e tattiche. Il gioco, inoltre, è terribilmente veloce. La Midway ha certamente una buona esperienza per quanto riguarda le conversioni di titoli di sala giochi, e il Nintendo 64 richiede disperatamente nuovi titoli sportivi, anche minori. I fan saranno sicuramente estasiati da tutte le licenze ottenute e dai nomi accuratamente riportati dei giocatori, mentre tutti gli altri dovrebbero apprezzare l'azione velocissima. Basterà tutto questo a battere il successo di Madden? Ve lo faremo sapere.







LA TELSTAR ALL'ASSALTO DI CONTRA

DA UN CLASSICO DELLA KONAMI...

Contra, sulla PlayStation, è stato un po' una delusione e tutti aspettiamo con il fiato sospeso la prossima versione del gioco della Konami.

Prima che la Konami abbia avuto la possibilità di pubblicarlo, la Telstar sta per fare uscire un proprio titolo che potrebbe far pentire Contra di non essere stato il classico degli sparatutto che avrebbe dovuto essere. Il gioco si chiama Assault e offre 40 grandissimi livelli in cui uno o due giocatori (sullo schermo contemporaneamente) dovranno darci sotto contro ogni sorta di alieni. Essendo uno sparatutto ha bisogno di pistole, e gli sviluppatori non hanno certo avuto la mano leggera in questo campo. Non ci abbiamo messo molto a trovare armi incredibili, potenziate a livelli esagerati, che causavano morte e distruzione di ogni genere. In pratica la filosofia del gioco è: "Se si muove, uccidilo. Se non si muove sparagli lo stesso, non si sa mai". È compatibile con il Dual Shock e trema come un terremoto mentre un'azione mozzafiato si svolge sullo schermo. L'azione stessa è certamente ben congegnata e la versione non definitiva su cui abbiamo messo le mani dà un bel po' di distacco a Contra. Con tutte le nuove diavolerie che saranno aggiunte, immaginiamo che la Konami dovrà rivedere per bene il nuovo Contra per fargli reggere il confronto. Vi sapremo dire qualcosa di più nel prossimo numero.



Gli eroi di Assault. I loro genitori devono essere veramente orgogliosi di avere dei figli così.



Esplosioni che fanno sembrare i film di Schwarznegger roba da bambini e il genere di armi per cui Saddam Hussein venderebbe il proprio primogenito. Combinateli con un'azione da pazzi e una modalità due giocatori e crediamo che sarete d'accordo con noi nell'affermare che Assault può dominare il genere di sparatutto arcade, almeno finché la Konami non farà uscire il prossimo Contra.

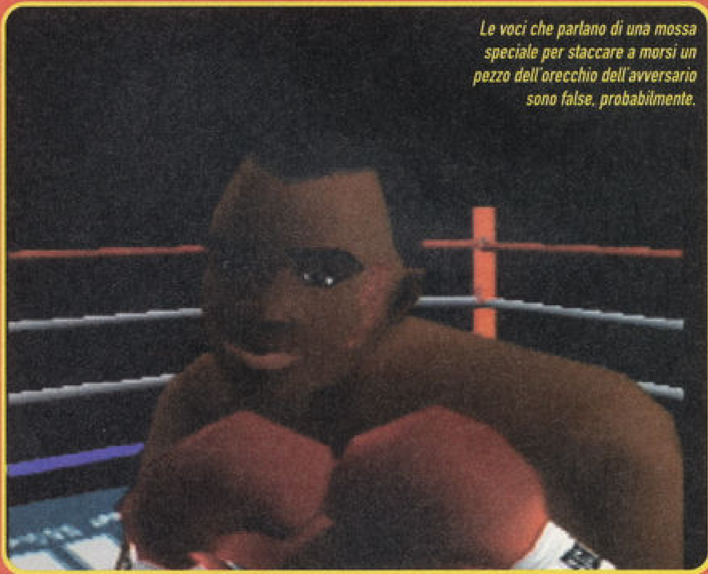
LA BOXE DELLA ELECTRONIC ARTS

L'Electronic Arts non deve preoccuparsi di trovare un nome di grande richiamo per il gioco di boxe che sta per uscire, Knockout Kings: ne ha già 38.

Il gioco dovrebbe uscire questo autunno su PlayStation e PC e offre ai giocatori i talenti non indifferenti di leggende della boxe come Sugar Ray Leonard e Oscar de la Hoya, che sono stati entrambi soggetti all'imbarazzante rituale del motion-capture. Altri nomi della boxe che saranno presenti nel gioco includono l'attuale campione Lennox Lewis, vecchie leggende come Sonny Liston e Ken Norton, Marvin Hagler, Leon Spinks e Roberto Duran. Ci sono anche i re dei pesi massimi Muhammed Ali ed Evander Holyfield. Quindi in autunno potrete spappolare per bene il cervello di qualcuno senza essere denunciati alla polizia...



Scommettiamo che Frank Bruno sarebbe stato messo a tappeto in un paio di round dalla maggior parte di questi ragazzi.



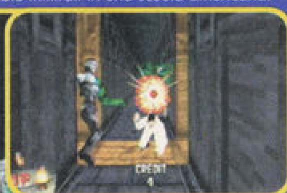
Le voci che parlano di una mossa speciale per staccare a morsi un pezzo dell'orecchio dell'avversario sono false, probabilmente.

HOUSE OF THE DEAD SUL GRANDE SCHERMO

La Sega si è unita alla compagnia cinematografica di Steven Spielberg, la Dreamworks, per produrre una versione cinematografica del suo grande successo arcade, House of The Dead.

Il film sarà diretto dal figlio di Bob Dylan e sarà scritto dal team che ha realizzato The Mask. Non è stata ancora comunicata nessuna data di uscita, ma si sa che la trama sarà centrata su un gruppo di zombie infiltrati in una scuola americana.





Se Spielberg ha qualcosa a che fare con questo film, è difficile che si tratti del bagno di sangue che dovrebbe essere.

PREPARATEVI PER UN PO' D'AZ

FINALFANTA



Preparatevi per un po' di azione! Final Fantasy 8! Come superare il successo di Final Fantasy 7? Creando Final Fantasy 8, un gioco ancora più epico e straordinario. Come al solito, Games Master vi svela quello che si cela dietro le quinte...



GUNBLADE

Immaginate un'arma molto "tosta". Poi pensate a una combinazione tra un revolver tradizionale e una spada. Non pensate a come debba funzionare. Questa è la Gunblade, la nuovissima arma di Squall Leonheart.





Sapevamo che prima o poi sarebbe successo, ma non credevamo così presto. Santa pace! Abbiamo appena finito di installare Final Fantasy 7 sul PC dell'ufficio (potete leggere cosa ne pensiamo a pagina 78) e già ci arrivano le notizie sulla conferenza stampa tenuta in Giappone dalla Square per presentare Final Fantasy 8. Nuovi personaggi e nuovo look: tutto è stato migliorato rispetto al capitolo precedente. A tutt'oggi, la serie Final Fantasy ha venduto 18,5 milioni di copie e la Square

ZIONE! SY8



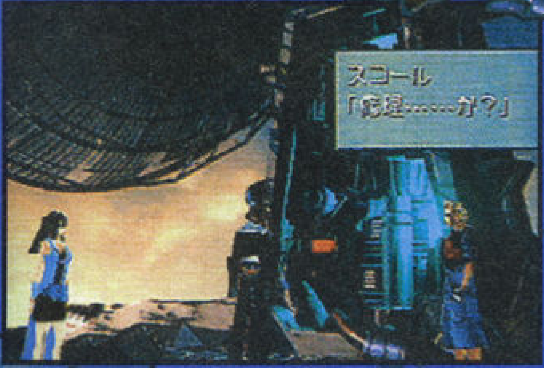


Dammi il tuo amore...

Il tema di Final Fantasy 8 è l'Amore, con la A maiuscola. A quanto afferma Hinobu Sakaguchi, responsabile del progetto Final Fantasy, è stata una scelta mirata a enfatizzare il carattere e i sentimenti dei personaggi. La Square non fa sapere nulla sulla storia, per ora, ma si è fatta scappare una confidenza: Squall e Laguna sono separati in "mondi diversi". Sembra proprio che l'ampiezza di Final Fantasy 8 sia maggiore di quella dei suoi predecessori.



Delle enormi navi da guerra solcano l'oceano nel filmato di presentazione di Final Fantasy 8. È una sequenza incredibile!



I nostri eroi si domandano a cosa possa servire l'enorme antenna parabolica. Forse per comunicare con un altro mondo?



I personaggi hanno delle proporzioni più realistiche e sono più vicini al gusto occidentale, ma la storia e l'ambiente sono in puro stile Giapponese.



I dettagli sullo sfondo sono stati migliorati molto rispetto a quelli di Final Fantasy 7.









Il gruppo è sempre formato da tre personaggi, ma questa volta non si uniscono per andare in giro. Tutto è molto più stravagante in Final Fantasy 8.



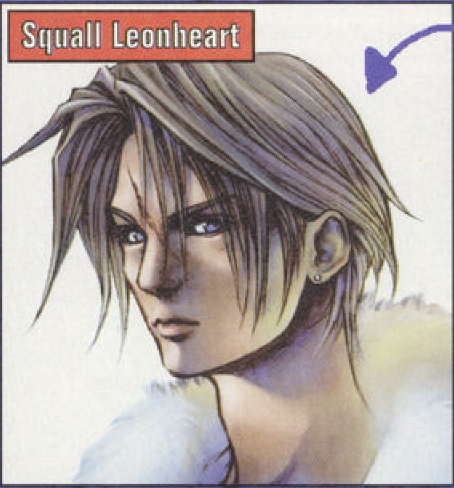
promette che Final Fantasy 8 sarà il gioco più importante per PlayStation di quest'anno. E chi lo mette in dubbio? In Giappone il gioco ha raggiunto subito la vetta della classifica dei giochi più richiesti, scalzando perfino il mitico Dragon Quest 7. Esatto, Final Fantasy 8 dovrebbe uscire quest'anno in Giappone. Gli USA e l'Europa dovranno aspettare un po' di più, ma Takeichi Tomoyuki, presidente della Square, ha voluto precisare che Final Fantasy 8 apparirà in Europa molto prima di quanto è successo con i suoi predecessori. Pare proprio che si sia prestata una grande attenzione nel rendere Final Fantasy 8 più accessibile al pubblico occidentale. Non ci saranno strani club Honey Bee o personaggi che combattono con le loro coscienze, allora? Beh, giusto un po'. Il primo cambiamento si nota... praticamente in tutto. Come gli altri giochi della serie Final Fantasy, anche Final Fantasy 8 ha un cast di personaggi e di luoghi del tutto nuovo. Niente Cloud, Sephiroth o Mako. L'azione



Ti starò sempre vicino...

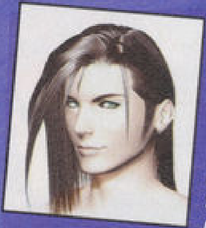
Non sono cambiati soltanto i nomi: anche i personaggi hanno un look nuovo. Non hanno più gli occhioni e i tratti caratteristici dei manga, ma un aspetto fisico più realistico, tipo Parasite Eve. Non a caso il responsabile del design dei vari personaggi è Tetsuya Nomura, che ha avuto lo stesso ruolo in Parasite Eve. Sono stati presentati ufficialmente due personaggi, ma ce ne sono altri due "in giro": una ragazza vestita di blu, Lenore, e Zell, un tizio con un taglio di capelli alla moicana.

Squall Leonheart



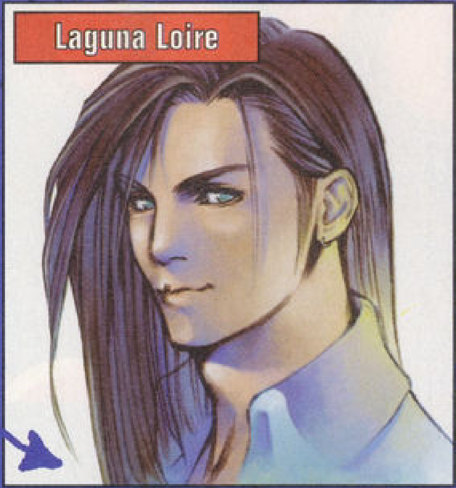
Questo bel ragazzo è l'eroe principale di Final Fantasy, ma sembra che questo diciassettenne un po' umorale, con la sua alquanto improbabile arma, la Gunblade, sia un po' il Cloud di Final Fantasy 8: parla poco ed è un po' egoista. Non è proprio il tipo a cui ci si affeziona. Chissà dove si è fatto una cicatrice del genere.





Ebbene sì, prima che lo chiediate, Laguna è un uomo, nonostante le sembianze "delicate". A differenza di Squall, Laguna è simpatico, un ex giornalista che si è trasformato in guerriero. Stranamente non appare in nessuna delle immagini presentate dalla Square, il che ci fa pensare che abbia un ruolo particolare nella "storia segreta".

Laguna Loire



SIAMO QUI RIUNITI PER...

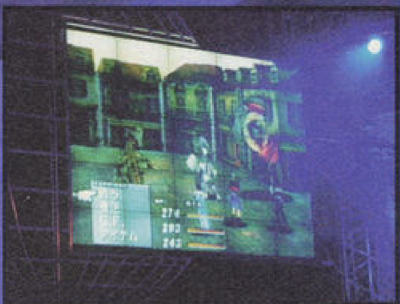
Dove eravate venerdì 15 maggio alle tre del pomeriggio? Magari stavate finendo una dura settimana di lavoro, aspettando che l'orologio segnasse l'inizio ufficiale del week-end? È comunque probabile che, se foste dei veri fan di Final Fantasy (e se lo aveste saputo), vi sareste fatti in quattro per trovarvi nel First Building al Laforet Museum di Tokyo in Giappone. In questo luogo infatti la Square ha annunciato che Final Fantasy 8 era ormai ai blocchi di partenza. Il botta e risposta con il produttore di Final Fantasy, Hironobu Sakaguchi, e con il presidente della Square, Takeichi Tomoyuki, non ha detto molto. Il pezzo forte della conferenza stampa è venuto dai video di presentazione. Tra i vari flash sul gioco, segnaliamo l'attacco a una fortezza costiera (non molto diversa da Junon Harbour in Final Fantasy 7) portato dalla flotta marina e dal nostro eroe, Squall Leonheart, che affronta le onde sul ponte della nave, mentre controlla la mappa e ha dei flashback di quando veniva inseguito nel deserto. Il livello delle sequenze video, senza esagerare, è davvero fantastico, il meglio della produzione Namco. La conferenza si è conclusa con l'annuncio che sarebbe stato disponibile un demo giocabile all'interno del nuovo gioco di ruolo della Square (Brave Fencer Mushashiden), in uscita a luglio in Giappone. Il mercato statunitense ed europeo dovranno attendere la pubblicazione di Parasite Eve in autunno, che conterrà un video di presentazione, e quella di Brave Fencer, che avrà una versione tradotta del demo, intorno al periodo natalizio. Non vediamo l'ora, letteralmente...



Hironobu Sakaguchi presenta al mondo Final Fantasy 8, mica bruscolini. Notate che il tema del gioco, l'amore, appare già nel logo: due persone che si abbracciano teneramente.

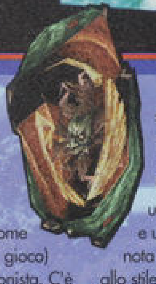


Squall non ha la cicatrice all'inizio del gioco. Questo sì che è un bell'enigma...



Un'occhiata a una battaglia. C'è uno strano comando "GF" nel menu che deve ancora trovare una spiegazione.







potrebbe svolgersi su un altro pianeta, per quanto ne sappiamo (o magari su più di un mondo...), anche se alcuni aspetti tradizionali di Final Fantasy sono troppo preziosi per essere abbandonati: potrete trovare Chocobo che passeggiano in giro o anche un pilota di nome Cid. Leggendo tra le righe (come al solito, la Square non fa sapere nulla sulla trama del gioco) pare che in Final Fantasy 8 il fantastico sia più protagonista. C'è sempre molta tecnologia, con una strana commistione tra magia e meccanica, ma tutto, dagli edifici alle navi da combattimento che attraversano l'oceano nell'incredibile filmato mostrato ai giornalisti a Tokyo, sembra avere un'aria un po' hippy. Tutto ora è disegnato con linee fluide e un'aria vivace che fa più pensare a un'estate d'amore. Si nota subito che l'ambiente è molto più affascinante rispetto allo stile crudo, high-tech e un po' "grunge" della Midgar di



PARLIAMO UN PO' DEI COMBATTIMENTI!

Sappiamo tutti quanto fosse importante l'aspetto del combattimento in Final Fantasy 7, e le cose non sono tanto diverse in Final Fantasy 8. Ci sono però delle domande che devono ancora trovare una risposta. Ci sono battaglie casuali? Limit Break? I Materia e i mostri evocati, ci sono sempre? Non c'è dubbio che il sistema dei combattimenti in Final Fantasy 8 sarà molto simile a quello del suo predecessore. Ci saranno tre personaggi nel gruppo e i combattimenti si svolgeranno a turni, anche se un'occhiata al menu delle battaglie alla conferenza stampa mostrava solo i comandi "attack", "defend", "item" e il misterioso "G.F.". Niente magia o Limit Break. Non sappiamo se ci saranno i mostri. È stato però mostrato in tutta la sua grandezza Leviathan, il mitico drago d'acqua, e senza dubbio apparirà nel demo giocabile di Final Fantasy 8 (come già era successo in Final Fantasy 7, l'anno scorso).



Con l'utilizzo del texture-mapping il livello dei dettagli dei personaggi e dei mostri è stato nettamente migliorato.



Gli effetti speciali dei combattimenti di Final Fantasy 8 sono migliori. Aspettatevi lo stesso sistema di combattimento, anche se non c'è traccia di Limit Break, per ora.

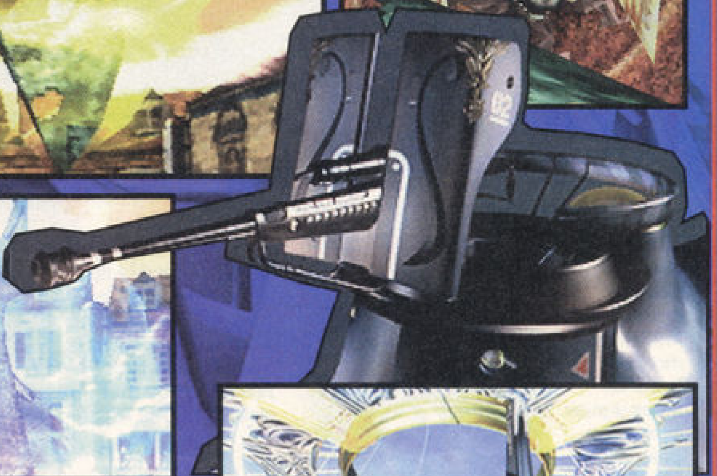




Dall'immagine qui sopra si potrebbe dedurre che Squall stia attivando un Limit Break, ma finora l'unico punto in comune con gli altri giochi della serie sono i mostri da evocare, anche se non si sa bene in che modo possiate convincerli a unirsi alla vostra causa. Sembra che stavolta non ci siano le opzioni Materia ed Esper.















Final Fantasy 7. D'altra parte, l'aspetto che più colpisce in Final Fantasy 8 è che tutto il gioco è stato realizzato in texture-mapping, dai personaggi ai mostri contro cui devono combattere. Non ci sono più gli effetti luce diffusa e un po' attenuata che non permettevano di distinguere i particolari dei fondali nel capitolo precedente. Se pensavate che Final Fantasy 7 fosse molto bello dal punto di vista visivo, aspettate di vedere questo gioco. Quindi, da oggi inizia l'esplorazione del mondo di Final Fantasy 8. Troverete altre immagini e informazioni su Games Master nei prossimi mesi. Quanto segue è quello che si sa e si è visto finora... a presto!



Con quella angelica zavorrina di ciccetta, è davvero sorprendente che Bob sia capace di fluttuare e volare con il massimo della facilità.



Le guardie non costituiscono l'unico problema per Bob il cherubino. Deve anche attraversare alcune insidiose strutture di livelli e trappole.

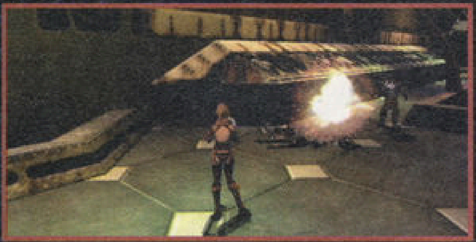


MESSIAH

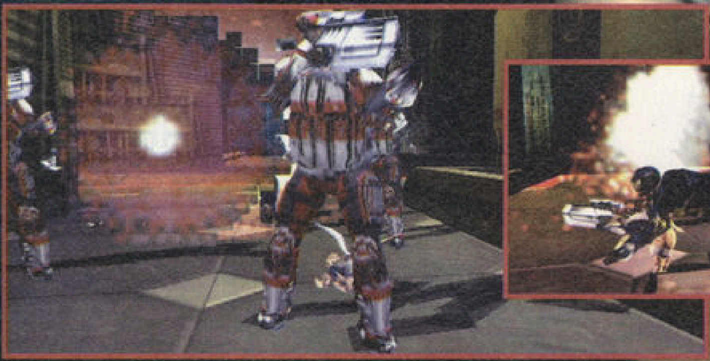
Confermando la sua tendenza a proporre protagonisti piuttosto 'inusuali', la Shiny Entertainment in Messiah ci propone come eroe un cherubino. Chiamato Bob.



Nel dubbio, mordete loro le caviglie, oppure impossessatevi di loro...



Gli effetti luce promettono di mostrare tutto sotto la... luce migliore.





Uno dei personaggi più acrobatici si allena nel suo salto antibombe.

Noi qui a Games Master non siamo contrari a un po' di stranezze. Infatti, la vita sarebbe quasi insopportabile se anche in redazione non ci fosse un bell'assortimento di personcine inusuali. Avvistamenti curiosi sono comuni nell'ufficio di Games Master, ma non sono niente rispetto alle prime impressioni che abbiamo avuto del prossimo gioco della Shiny Entertainment, l'ultimo dei rampolli di Dave Perry: il 'magnifico' Messiah. Per un team di sviluppo ubicato nei lussuosi e soleggiati dintorni di Laguna Beach in California forse è strano avere una produzione così... beh, bizzarra. Noi li abbiamo ringraziati per l'originale Earthworm Jim, il suo seguito, e l'ingannevole MDK, e Messiah sembra sostenere la loro nota tradizione di tirare sempre fuori qualcosa di diverso. Per arrivare al dunque, Messiah è sostanzialmente uno sparatutto/gioco di possessione in

Personaggi per tutti

L'eterogenea squadra che compone il cast di Messiah è tanto unica quanto bizzarra. Non vediamo un gruppo così strambo da quando abbiamo organizzato un party in redazione... Ognuno ha i propri punti di forza e le proprie debolezze. Tutti hanno la tendenza a vestirsi in modo bizzarro.



Prostitute *Le potete trovare facilmente al porto, che esercitano la loro triste professione con marinai annoiati. Quando non sono impegnati con marinai, questi personaggi possono rivelarsi utili nel corso dell'avventura.*

Tizio in calzamaglia *Oltre a essere un modello di eleganza sobria e raffinata, è un tipo duro. Ha delle belle gambette rivestite in nylon, e i meno irsuti membri della popolazione temono la sue sembianze asessuali. Curioso.*





Beast *Sembra un reietto della World Wrestling Federation, e le sue gambe con impianti d'acciaio lo rendono l'ideale per una fuga. Volategli semplicemente nella schiena e muovete quelle gambe robotiche. Una cosa soltanto: non provate mai a passare per una dogana mentre impersonate Beast. I metal detector lo odiano.*

Bob il cherubino *Il vostro bel cherubino in missione. Raccoglie i suoi piccoli vestiti, combatte il vecchio demonio cornuto e riesce comunque a essere a casa in tempo per il suo pane azzimo e qualche verso di un bell'inno. Quel ragazzino svolazzante è un fenomeno.*



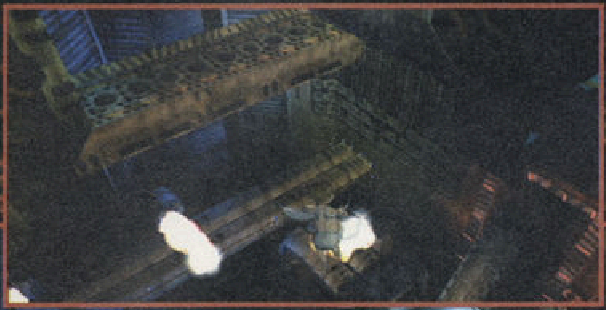


Beast con l'armatura *Potrebbe somigliare a un Transformer, ma questo Beast è molto meglio di quei dinosauri/robot di plastica del passato. Con un esoscheletro metallico come protezione può sicuramente resistere ai deboli pugni di un cherubino. Meglio trovare qualcuno di cui impossessarsi, presto.*

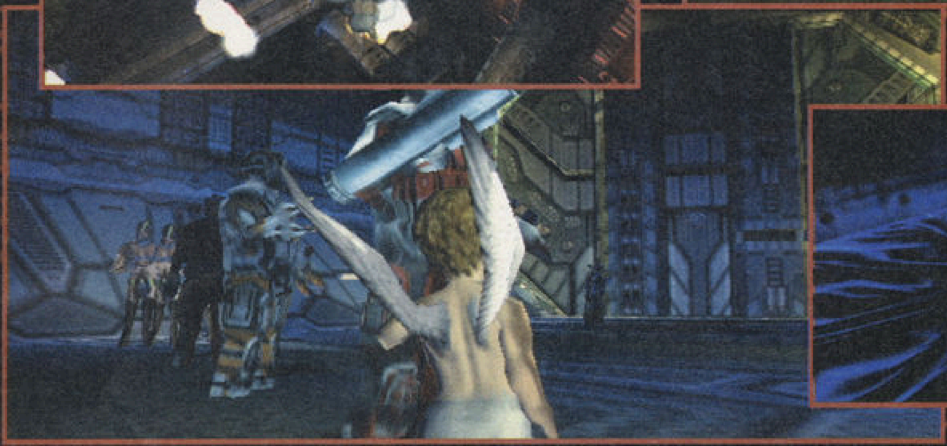










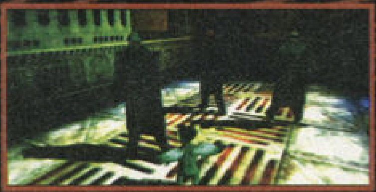


Bob medita di balzare in un pozzo che promette poco di buono...

terza persona. Tipo MDK incontra L'Esorcista. Se pensate che suoni strano, ricordatevi che il vostro personaggio è un cherubino. Sapete, un piccolo bimbo con le ali... come Cupido, solamente un po' meno romantico. Tuttavia, dimenticatevi tutto ciò che sapete riguardo gli attuali giochi in terza persona come Tomb Raider, in quanto la vostra migliore arma in Messiah è il potere di impossessarvi fisicamente dei vostri nemici. Praticamente potete entrare dentro i loro corpi e iniziare a controllarli. Questo potrebbe sembrare un tantino pesante ai più puritani fra di voi, ma non preoccupatevi. L'unico modo per entrare in un altro personaggio è quello di volarci dentro da dietro, direttamente tra le scapole, accertandosi di non sbattere la testa contro le loro vertebre toraciche.



Naturalmente, nessun cattivone che si rispetti vi lascerà volare facilmente dentro il suo corpo e iniziare ad armeggiare con il suo delicato interno, quindi dovrete agire furtivamente. Avvicinateli lentamente quando vi girano le spalle, assicuratevi di non essere individuati da nessuno dei loro compagni e sarete riusciti nell'impresa. Una volta che avrete preso il controllo di qualcun altro, il gioco inizierà a essere veramente



Su di un potente PC, la grafica sarà meravigliosa... su di un Pentium a 90 sembrerà un gioco per Spectrum.

Popolazione *Questa è la gente comune che popola gli scenari in stile Blade Runner. Non sono particolarmente resistenti o veloci, ma in compenso sono molto numerosi.*

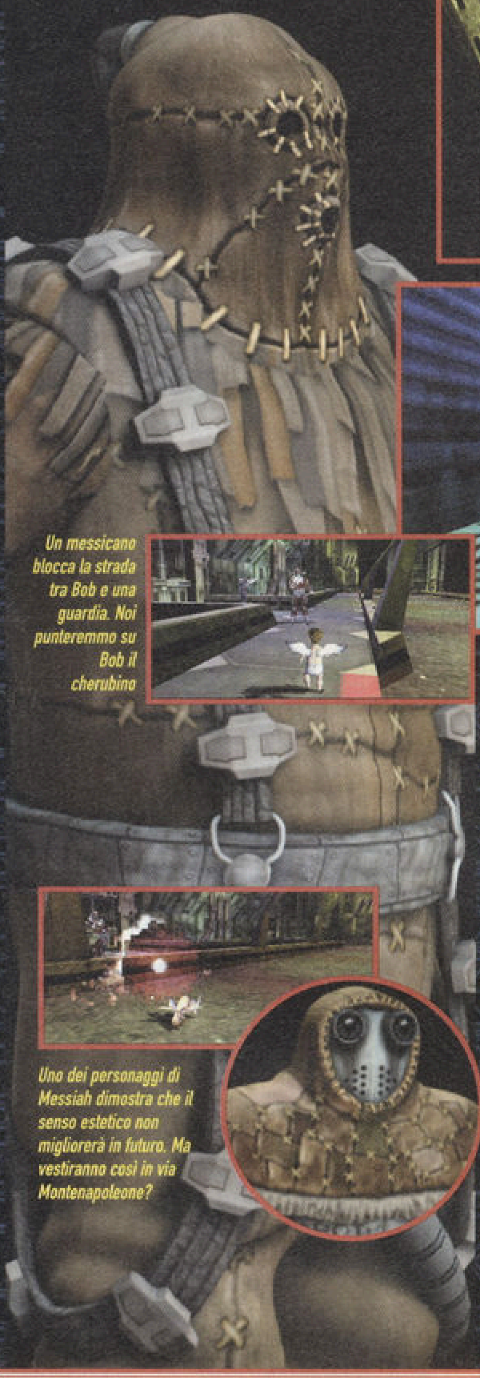


Donne poliziotto *In Messiah le donne poliziotto sono una potenza formidabile, con una tendenza a sparare prime e chiedere spiegazioni poi. Non sono il tipo di ragazze con cui vorreste stringere una relazione.*



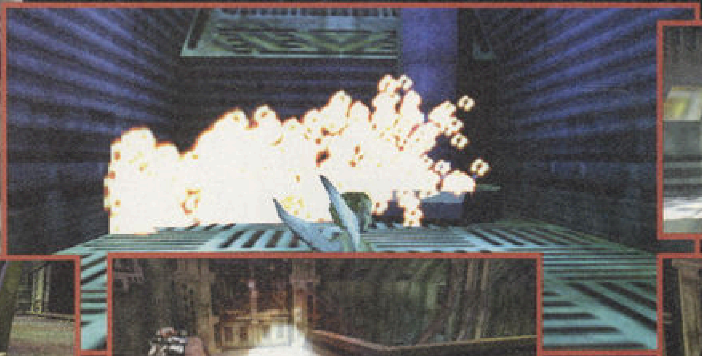


Potrà anche essere scuro, ma questo aumenta l'atmosfera. Spettrale.











Un messicano blocca la strada tra Bob e una guardia. Noi punteremmo su Bob il cherubino



Bob rimane bloccato nello scenario: magie del codice non completato.



Uno dei personaggi di Messiah dimostra che il senso estetico non migliorerà in futuro. Ma vestiranno così in via Montenapoleone?

interessante. 'Diciamo che abbiate bisogno di oltrepassare una discreta quantità di soldati armati' - dice il guro della Shiny, Dave Perry. 'Non c'è modo in cui un piccolo bimbo possa combattere una tale battaglia. Così avrete bisogno di prendere il controllo di uno di essi, per poi stabilire una strategia'. Queste naturalmente sono tutte abbastanza orripilanti; dall'aprire il fuoco sugli altri soldati, al camminare verso il suicidio all'interno di un'ampia macchina tritatrice: è vostro compito fare il possibile per sbarazzarvi degli avversari. Naturalmente, se vi siete bloccati in un moribondo, affonderete nelle fiamme (o quale che sia il fato che lo attende), perciò, una volta che l'ospite che avete scelto è sul punto di morire, semplicemente volate via da lui e osservate come grida, in preda all'agonia, disteso sul pavimento.

Se il tutto sembra piuttosto cruento, è perché probabilmente lo è, o, come Perry diplomaticamente lo esprime: 'Ha le potenzialità per essere un gioco molto, molto violento'. Unreal e la prossima generazione degli sparatutto in soggettiva possono porre i limiti per ciò che concerne il realismo, ma Messiah sembra aver messo all'angolo il mercato per quanto riguarda la violenza estrema. Anche se Messiah è ancora a uno stadio iniziale dello sviluppo, lo scheletro del gioco è già presente.

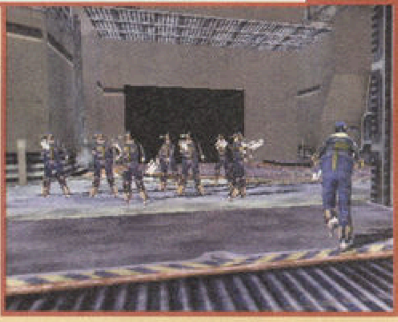


Tecnologicamente, ci sembra che il bimbo della Shiny potrà essere ancora in giro, in una maniera o nell'altra, molto tempo dopo che il ciclo di vita del gioco si sarà concluso. Lo stesso motore di gioco è stato venduto su licenza a terze parti (proprio come per la tecnologia di Unreal e Quake), permettendo ad altri sviluppatori di creare dei giochi usando tale sistema. Tutto questo sta creando parecchio interesse, perché in Messiah sia i modelli dei personaggi sia l'animazione non sono secondi a nessuno. A differenza dei modelli presenti negli altri giochi (che usano centinaia di piccoli poligoni per comporre i personaggi), ogni personaggio di Messiah ha il proprio 'scheletro', sul quale viene applicata la 'pelle', riducendo drasticamente le spigolosità degli altri giochi e creando forme omogenee e movimenti fluidi e realistici. Comunque, ancor più eccitante per gli utenti PC è il fatto che il motore è completamente 'dimensionabile': un termine stravagante per dire che il gioco usa solamente quel tanto del vostro hardware che ha a disposizione. Si spera che questo eviterà il problema di Unreal, che richiedeva un PC enormemente potente solamente per girare.

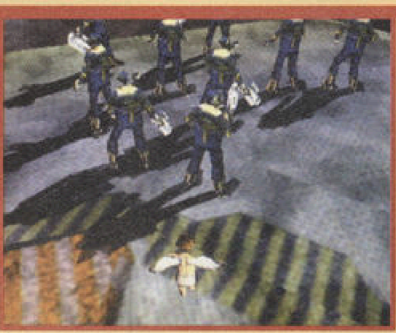
Fondamentalmente, se c'è un personaggio vicino a voi, sarà sempre visualizzato al meglio, usando più dettaglio possibile, mentre più il personaggio si allontanerà, minor dettaglio sarà mostrato. Sembra ovvio, ma finora poche

Il possesso è la legge

A differenza della maggioranza degli sparatutto in prima persona, Messiah vi permette di controllare tanti personaggi quanti ne incontrate nel gioco. Semplicemente volando al loro interno e lanciandovi nelle loro schiene, otterrete la loro forza, le loro debolezze e gli oggetti che stanno portando. Quando vi impossesserete di una creatura, neanche i suoi compagni si accorgeranno che siete voi, almeno fino a quando non inizierete a sparare.



Un grosso gruppo di soldati sembra rappresentare un bel problema. Come oltrepassarlo?



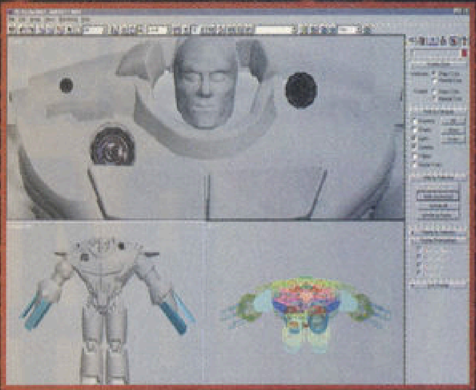
Usando le vostre ali per sollevarvi, quindi scendendo sopra di loro quando non stanno guardando...



...e provando a concentrarsi su di uno soltanto: il più vicino e il più brutto in questo caso.



Una guardia fa finta di non vedere il cherubino. Bob lo ha corrotto con una fornitura annuale di Games Master, senza dubbio.



Eccone uno senza i vestiti addosso. L'editor di Messiah è una vera potenza.

Da oggi anche nel modello alato

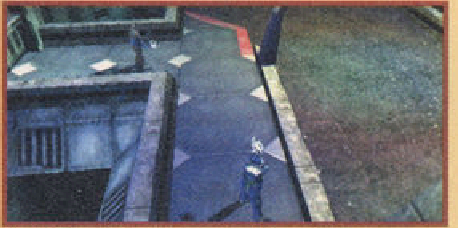
Il puro e semplice fatto di avere le ali aggiunge un'altra dimensione al gioco. Piuttosto che affrettarsi a piedi in giro, sbirciare dietro gli angoli e scansarsi per evitare il fuoco nemico, potete decollare, librarvi sulle teste delle vostre vittime e andare in picchiata senza che se lo aspettino giusto alle loro spalle. Gli enigmi del gioco richiederanno anche esplorazione, il che spesso significherà che dovrete alzarvi in volo per cercare il vostro prossimo compito.



Quando affrontate qualche avversario non proprio gentile, la prima cosa che dovete fare è scappare. Spiccate il volo, usando lo scenario come copertura, e poi scendete alle spalle del nemico.



Questo è il posto migliore per tostare un paio di soldati. Un lanciafiamme industriale sembra pregarvi di usarlo, quindi è inutile indugiare.



Questo è il punto che stavate cercando. Abbastanza in alto per non essere individuati, e con le guardie che guardano altrove.



Con un ambiente così complesso da esplorare, avrete bisogno delle ali per avere accesso a ogni cantuccio e fessura situati troppo in alto.

persone hanno utilizzato questo approccio che si dice aumenti seriamente la velocità e la fluidità del gioco, specialmente sulla PlayStation. È una tecnica perfetta per presentare al meglio le poco vestite prostitute che figurano nel gioco, i cui attributi femminili ballonzolano e ondeggiano mentre camminano. Mentre il paffuto modello del cherubino stesso (si chiama Bob, ricordate?) sembra tanto grassottello e arrotondato quanto, ehm, vi potreste aspettare sia un cherubino. Aspettatevi anche che il gioco sia sostenuto da una bizzarra trama, tipica della Shiny. Tutta l'azione si svolge sulla Terra, con panorami industriali che sembrano essere all'ordine del giorno.

Combattete impersonando la parte del 'buono', nella classica lotta del bene contro il male che vi vede battervi contro orde di servi di Satana, prima di poter finalmente giungere al cornuto in persona. Non si sa ancora molto di come il gioco potrebbe essere strutturato.

Ovviamente, si potrebbe pensare a un qualcosa stile 'trova la chiave per accedere al prossimo livello'. Se è così, però, Perry non lo dice. O almeno non ancora. Più probabilmente, il cherubino farà in pratica una parte piuttosto piccola nel gioco, con gli omoni muscolosi che incontrate in giro, con i loro bei giocattolini, utilizzati nelle sezioni di combattimento. Comunque, qualunque direzione la Shiny decida di prendere per ciò che riguarda la giocabilità, potete essere sicuri che Messiah è qualcosa di speciale da tenere d'occhio.

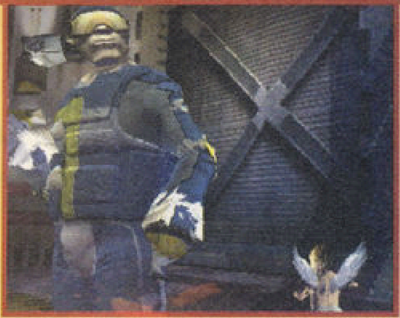


È grande, è rotondo, ecc. Fatelo rimbalzare (o spiaccicare) facendolo cadere.



Prima era un magazzino vuoto. Chi ci vivrebbe in un posto come questo?





Restate bassi per evitare di essere avvistati, e aggiratelo per avere accesso alla sua schiena.



Ora che siete dentro, sta a voi decidere cosa fare. Perché non falciare tutti gli altri soldati?



Notate le accurate ombre proiettate dai personaggi del gioco. Sono dinamiche e cambiano a seconda della posizione della luce.

4 VOLTE IL DIVERTIMENTO!

È un progetto ambizioso trasformare un classico gioco di corse a un giocatore come Wipeout nel più veloce gioco di corse in multi-player del mondo. Come in Mario Kart, lo schermo è diviso in quattro parti con una finestra per ogni giocatore. In Wipeout, la gara a quattro giocatori è resa piuttosto complicata dall'abbondanza di curve nei percorsi, che serpeggiano in alto, in basso, a destra e a sinistra. Al momento non sembra esserci nessuna perdita di velocità tra la modalità a un giocatore e quella in multi-player, comunque riserveremo il giudizio per la versione definitiva.



Più armi che nella versione per PlayStation.



Anticipare le curve a quattro giocatori risulta più difficile.



Non sbattete contro i vostri rivali o rallenterete.





Un provvidenziale scudo evita di essere buttati giù dal ponte.





WIPEOUT 64

UN GIOCO TANTO VELOCE DA DARVI I CAPOGIRI? UN CAPOLAVORO PSYGNOSIS SU NINTENDO 64? CI POTETE SCOMMETTERE!

DUE VOLTE PIU' DIFFICILE!

Mentre la modalità a quattro giocatori sta polarizzando tutta l'attenzione, Wipeout 64 a due giocatori potrebbe essere altrettanto avvincente. Grazie alla visuale più ampia è ben più facile veder spuntare le sezioni più complesse della pista, come anche individuare a distanza l'avversario e prepararsi a scatenare un terremotino (l'arma Quake produce un'onda d'urto che scaglia in aria le vetture degli avversari).









È più facile valutare le curve nella modalità a due giocatori.



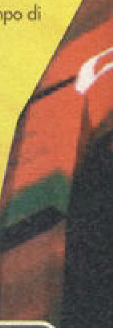
Il nostro primo approccio con tanto di bava alla bocca al nuovo gioco di corse Wipeout 64 sembra promettere grandi cose per i piloti armati di Nintendo 64.

Sì, sembra che la tormentata attesa dei possessori di un Nintendo 64 per un gioco di corse decente sia finalmente terminata e sembra che la Psygnosis avrà un grande successo con il suo primissimo titolo per Nintendo. Come ci si aspettava, piuttosto che creare qualcosa di radicalmente nuovo la Psygnosis ha mantenuto il classico formato di Wipeout: veicoli fluttuanti guidati a velocità inusitate su circuiti illuminati al neon dalle curve tortuose. I fan del Nintendo 64 non devono però pensare che non ci sia niente di nuovo, dato che Wipeout 64 contiene sei circuiti nuovi di zecca, cinque nuove super-armi e uno split-screen a quattro giocatori alla Mario Kart.

È ovvio, anche giocando questa primitiva versione, che il pad del Nintendo 64 sembra fatto appositamente per questo gioco. La Psygnosis ha modificato i controlli del gioco originale per PlayStation, e ora se premete Su per inclinare in basso il muso della vostra vettura restate meno in aria nei salti mentre se premete Giù fate un atterraggio più preciso e lento.

Le potenti esplosioni e i meravigliosi effetti speciali non sono stati ancora inseriti ma la modalità a quattro giocatori sembra ormai stabile. Anche così ci si diverte un mondo correndo fianco a fianco nelle curve o mandando un missile a bruciapelo contro un avversario. L'unico vero dubbio è se questa nuova versione possa essere realizzata veramente con una velocità addirittura maggiore di quella della feroce classe Phantom di Wipeout 2097 per PlayStation. È tempo di risparmiare per un bel cronometro digitale.





Il prodotto finito sarà migliore della versione PlayStation?






Trovatevi girati nella direzione sbagliata e non avrete scampo



Aspettatevi dei migliori effetti luminosi. Questa luce posteriore sarà molto più brillante.





Lasciate che il cervello si riposi mentre il pilota automatico prende il controllo.





Piste nuove e scenari nuovi, ma la stessa straordinaria giocabilità.



Tunnel illuminati al neon, sempre protagonisti in Wipeout. Tenere la traiettoria d'uscita corretta è cruciale per il tempo in questo giro.





Rilassatevi nella foresta prima di rivedere il pranzo alla prossima curva.

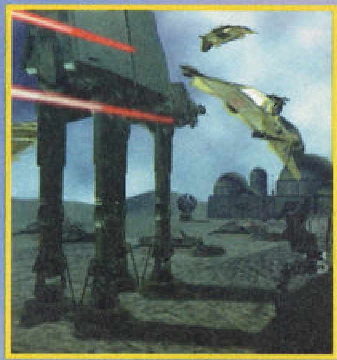


Potete comandare le forze dell'Alleanza dei Ribelli o del perfido Impero.





Ci sono moltissime sequenze d'intermezzo tra le sezioni di strategia.



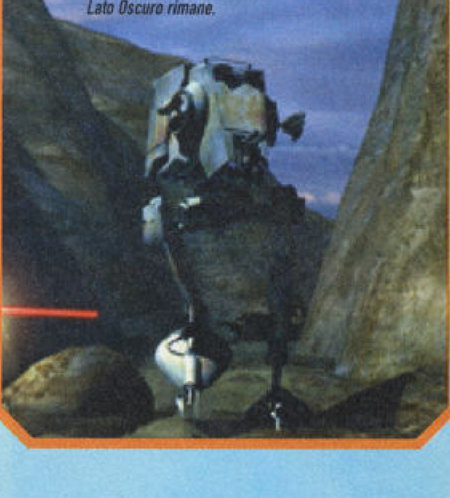


A differenza di Force Commander, Rogue Squadron (destra) è azione pura.

La parte oscura della Forza



Una delle caratteristiche migliori di Force Commander è la possibilità di giocare sia con le forze imperiali sia con quelle ribelli, un po' come accade in Command & Conquer con i NOD e i GDI. Praticamente due sfide in un gioco. Sappiamo che il grande successo di TIE Fighter è dovuto al fatto che tutti volevano far parte dell'esercito di Darth Vader (anche in X-Wing vs TIE Fighter). Ammettiamolo: Luke Skywalker può anche farci bei discorsi sulla forza, ma il fascino del Lato Oscuro rimane.



STARWARS SPECIAL

In tempo per l'uscita del film che narrerà gli antefatti di Guerre Stellari, la LucasArts propone due giochi che faranno brillare le vostre spade laser...

STARWARSFORCECOMMANDER

Possiamo riassumere Force Commander in poche parole: Command & Conquer in stile Guerre Stellari. Non sarebbe tuttavia professionale né giusto da parte nostra: infatti sembra un po' Command & Conquer con le truppe dell'Impero, ma la LucasArts ha fatto molto di più.

In un periodo di tempo che va dalla distruzione di Alderaan (Star Wars: A New Hope) alla caduta dell'impero (Il Ritorno dello Jedi), potete giocare nei panni dei "buoni", ovvero i ribelli, o dei "cattivi", cioè le forze Imperiali. Prima di poter affermare "Ora sono io il padrone" dovrete affrontare una serie di missioni, da una ritirata tattica alla Battaglia di Hoth, dal catturare delle installazioni chiave fino a stabilire una base nel cuore dell'Impero. I combattimenti si svolgono in uno scenario 3D e sono in tempo reale. Ci sono più di 100 unità diverse di Guerre Stellari da costruire, inclusi gli Stormtrooper (i soldati dell'Impero), i soldati ribelli e i droidi, più dei carri armati, lanciamissili e trasporti mai visti in precedenza. Dati gli ordini alle vostre truppe, lanciate degli attacchi aerei con gli Y-Wing o i TIE Bomber: le opzioni tattiche sono veramente una marea. Il gioco è diviso in capitoli con in media tre missioni separate per ognuno. Potreste ritrovarvi nella foresta di Yarin 4, nel deserto di Tatooine o nella rigogliosa vegetazione di Corellia. Ovunque voi siate, non dovete solo dirigere le vostre forze in battaglia, ma anche gestire le risorse necessarie ad affrontare la guerra. Force Commander si aggiungerà all'esercito di cloni in 3D di Command & Conquer che arriverà sui PC quest'inverno, ma il fascino di Guerre Stellari assicurerà a questo gioco un successo di pubblico maggiore rispetto a quello di altri giochi di strategia.

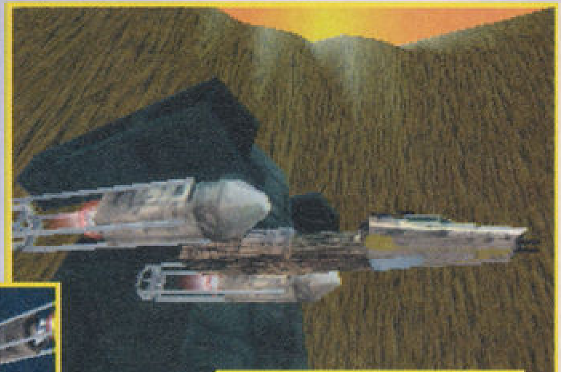
STARWARSROGUESQUADRON

Rogue Squadron (per Nintendo 64 e PC) va in una direzione completamente diversa da Force Commander. Il gioco è concentrato nella fase critica della lotta per il potere tra l'Alleanza e l'Impero (praticamente nell'arco di tempo che va da Star Wars: A New Hope a L'impero Colpisce Ancora). Mentre Force Commander è un gioco di pura strategia, Rogue Squadron è un arcade vero e proprio.

Considerando (giustamente) che le sezioni di combattimento aereo di Shadow of the Empire siano state il motivo per cui i fan del Nintendo 64 ci hanno speso un bel po' di soldi, il produttore capo del gioco, Joel Dresky, afferma: "Abbiamo preso il meglio della giocabilità di Shadow of the Empire e l'abbiamo perfezionato con effetti speciali, esplosioni in tempo reale, prospettive diverse



Rogue Squadron è un passo avanti rispetto a Shadow of the Empire, primo gioco sulle forze ribelli per il Nintendo 64.





C'è da fare ancora molto lavoro sugli effetti speciali del gioco.



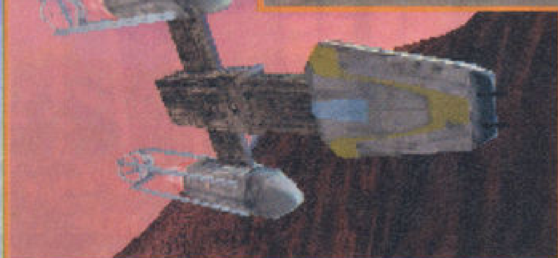
Fate una bella picchiata con l'Y-Wing e bombardate le forze imperiali con i cannoni a ioni.

X + Y = Divertimento

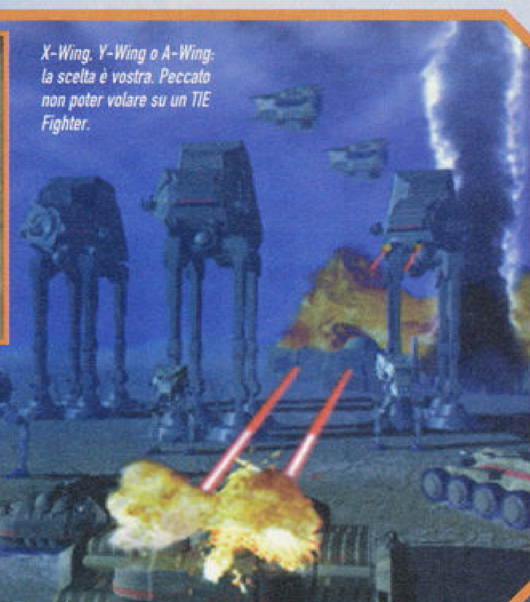
Dopo una serie interminabile di voli sul PC, le navi spaziali più famose dell'universo atterrano sul Nintendo 64. Ok, magari preferireste un Incrociatore Spaziale Imperiale o il Millennium Falcon, comunque la famiglia degli X, Y e A-Wing è di ottimo interesse. In Rogue Squadron ci sono sia combattimenti terra-aria che prettamente aerei: è il miglio gioco tipo arcade della serie Star Wars. Non vediamo l'ora di infilarci nella tuta spaziale di Luke Skywalker, nella speranza che l'abbia portata in lavanderia.



X-Wing: ha viaggiato solo per due milioni di anni luce e ha avuto un solo proprietario. Droide di serie.



Y-Wing: ottimo a distanza ravvicinata, può aprire in due un AT-AT come se fosse fatto di latta.



X-Wing, Y-Wing o A-Wing: la scelta è vostra. Peccato non poter volare su un TIE Fighter.

tra loro e altro". Adesso, i motori del vostro Y-Wing brillano di un rosso acceso, i traccianti illuminano i bersagli lontani e gli AT-AT abbattuti emettono una colonna di fumo denso e nero. In uno slancio di buonismo forse eccessivo, potete giocare però solo con i ribelli. Siete al comando di squadroni di Y-Wing, X-Wing, A-Wing e, a volte, di gatti delle nevi o moto d'aria contro le forze ostili dell'Impero.
Il vostro equipaggio è composto da 12 piloti ed è guidato da Luke Skywalker e Wedge Antilles.
Vi verrà chiesto di affrontare solo le missioni più pericolose: fare dei voli di ricognizione in territorio nemico, scortare degli shuttle o cercare e distruggere la fonte di energia dell'Impero. In una missione dovrete liberare dei prigionieri ribelli dalla prigione di massima sicurezza imperiale che si trova sul pianeta Kessel. Per fortuna non dovete affrontare le truppe d'élite dell'Imperatore da soli, dato che gli altri membri della squadriglia vi aiuteranno nelle battaglie. Cercate quindi di mantenerli in vita nelle prime missioni, e magari in futuro vi salveranno la pellaccia ribelle. A seconda del veicolo spaziale che dovrete usare, avrete a disposizione la migliore tecnologia dei ribelli: laser, cannoni a ioni, missili a ricerca automatica. Come li avete visti nei film, così li ritrovate nel gioco. Sembra che la LucasArts abbia imparato qualcosa dalla tiepida accoglienza che aveva ricevuto il suo primo gioco a 64 bit della serie Star Wars. Rogue Squadron, anche se in fase di completamento, sembra davvero ottimo.

"Cadetto, ripeti: i TIE Fighter sono CATTIVI, gli X-Wing sono BUONI. Tienilo a mente ed eviteremo di spararci addosso".





L'ero di Shadow Man, Mike LeRoi, può usare sia le armi convenzionali sia gli oggetti voodoo per distruggere le orde demoniache.



Non ci sono soltanto gli zombie, ma anche gli avversari del mondo dei vivi, e alcuni dei serial killer che dovete ammazzare hanno un armamento mooolto pesante.



Nelle paludi dovrete usare il cervello oltre a premere il grilletto per sopravvivere.







SHADOWMAN

Games Master è sotto l'incantesimo del gioco per Nintendo 64 più pauroso di sempre...



Benché ci siano molti elementi da sparatutto, bisogna risolvere un bel po' di problemi ed esplorare i luoghi come in un gioco di ruolo.



Il fascino di Shadow Man sta nel terrore che incutono i vari luoghi. Non saprete mai quello che vi aspetta dietro l'angolo.

Se Bowser fosse ritrovato a galleggiare a faccia in giù nel castello di Daisy, chi avrebbe sospettato Mario? Un anno fa forse nessuno, ma con roba "sanguinolenta" come Quake e Doom che gira su Nintendo 64 ormai tutto sembra possibile.

Ecco come mai è apparso sul Nintendo 64 Shadow Man, un gioco sul voodoo, i serial killer e gli zombie. Sviluppato sia per Nintendo 64 che per PC dalla Iguana (quella di Turok, aiutata da due membri del team di creatori di Tomb Raider), Shadow Man è un'avventura horror in terza persona con più budella in vista di una macelleria. Cos'è che lo differenzia dagli altri giochi in 3D simili per PC o Nintendo 64? Speriamo che sia l'assenza di quell'effetto sfocato che ha mortificato i giochi in 3D in ambo le configurazioni: sembra

Ma che bell'alligatore...

Non tutti i personaggi di Shadow Man sono dei serial killer demoniaci e malvagi; alcuni sono rettili demoniaci e malvagi, come questo gruppetto di alligatori. Non si preoccupano molto se la carne non è di primo taglio (Shadow Man è morto da un pezzo), sono solo interessati a darvi qualche morso con le loro potenti fauci. Fateli fuori con le armi voodoo.







Non c'è tregua per il maligno, soprattutto se c'è in giro il Sig. LeRoi.



I programmatori hanno prestato molta attenzione a far apparire le budella davvero schifose.



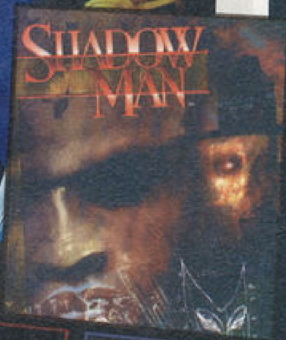
Occhio alle mannaie: meglio usare il Calabash su questo tipaccio.

Shadow Man: cacciatore di serial killer

La trama di Shadow Man, ispirata ai primi numeri dell'omonimo fumetto, narra che una sacerdotessa voodoo amica di Shadow, Mama Nettie, ha avuto una visione su una prossima apocalisse. Le è stato rivelato che "I Cinque", un gruppo di serial killer, hanno in mente di porre fine alla vita (come la conosciamo noi) aprendo i portali, o Porte dell'Anima, tra il Mondo dei Vivi e il mondo dei morti conosciuto come Deadside. Mama Nettie decide di mandare Shadow alla ricerca dei Cinque per distruggerli, salvare il mondo e mandarle un paio di cartoline. Per fare tutto ciò dovrà viaggiare tra il mondo dei vivi e quello dei morti, usando i suoi poteri voodoo per sconfiggere il male in ambo le parti. C'è dell'altro?







Chi è l'uomo mascherato?

Come Turok: Dinosaur Hunter, anche Shadow Man è un personaggio che proviene dai fumetti. Shadow Man è Mike LeRoi, un laureato in Letteratura Inglese di New Orleans che ogni tanto veste i panni del sicario notturno. Dopo che è morto insieme alla famiglia in un incidente stradale, la sacerdotessa voodoo Mama Nettie gli imprime sul petto la Maschera degli Spettri che lo trasforma in Shadow Man, guerriero voodoo con enormi poteri e un feroce spirito combattivo. Che fortuna!







proprio che Shadow Man abbia gli scenari meglio disegnati di qualsiasi altro gioco di questo filone, da quello di New York alle Foreste Secolari, dalla metropolitana di Londra ai templi voodoo. Spostandovi dal mondo reale a quello degli spiriti, noto come Deadside, dovete affrontare le forze del soprannaturale (zombie e mostri) più le forze del male umane (un buon numero di serial killer).
Avete otto tipi di armi per fronteggiare le orde sataniche, la maggior parte delle quali basate sul rito voodoo, mentre alcune funzionano anche da chiavi (come il Calabash, che può essere anche un lanciagranate). Il gioco si divide in sezioni di puro massacro e altre di platform in cui dovrete scalare dei dirupi, arrampicarvi su delle funi o saltare ostacoli. Guy Miller della Iguana non vuole fare paragoni con Turok 2, della stessa casa di produzione. "Shadow Man 64 è diverso dagli altri giochi per Nintendo 64 almeno quanto Hannibal Lecter è diverso da Topolino". Vuole sottolineare il cambio della prospettiva (da una in prima persona a una in terza) e la novità nell'ambiente del gioco che lo rendono unico. Ci sono comunque delle similitudini tra i due, anche se uno è ambientato nell'epoca preistorica e l'altro è un gioco horror. Il team responsabile di Turok ha dato una mano nello sviluppo dei personaggi. All'inizio tutti i personaggi di

La Iguana afferma che sia la versione per Nintendo 64 sia quella per PC non avranno l'effetto sfocato che oscura i campi lunghi.







Nelle paludi ci sono questi coccodrilli che vi vogliono masticare un po' le gambe. Non hanno rispetto per i morti...

PlayStation presenta

Big Time TROPHY

Vincere sara' un gioco da ragazzi.



adidas Power Soccer '98



Tekken 2



Gran Turismo

Aquafan di Riccione (RN)
12 settembre

Milano
10 ottobre

Gran Finale
Milano SMAU
24 ottobre

Allenati, la nuova PlayStation PowerLine 166-808.808* ti svela i segreti di questi giochi!

*Servizio Audiotel riservato ai maggiorenni al costo di 1.524 Lire + IVA al minuto (gestore Isicom Roma).

Iscriviti subito al Big Time Trophy PlayStation.

Ai VINCITORI DEL GRAN FINALE UN FAVOLOSO SCOOTER!

Tutte le regole del gioco

La partecipazione

Per partecipare al Trophy bisogna compilare in ogni sua parte e rispedire il coupon che si trova a fondo pagina, **esclusivamente tra il 29 agosto e il 3 settembre 1998**. E' necessario scegliere un solo gioco per partecipare ad uno dei quattro appuntamenti. E' possibile gareggiare in più di una località, partecipando sempre con un solo gioco per località.

Le fasi

1. Il torneo è suddiviso in due fasi: eliminatorie e finale. Le eliminatorie si terranno in altre due località: **Aquafan di Riccione (RN) - 12 settembre*; Milano - 10 ottobre*. La finale si terrà a Milano presso lo SMAU il 24 ottobre.***

* Date e località possono subire variazioni

2. Ogni eliminatoria prevede tre tornei distinti, abbinati ad altrettanti giochi che sono: adidas Power Soccer '98 - Tekken 2 - Gran Turismo.
3. Per ogni singolo gioco sono ammessi al massimo 64 partecipanti. Alla fine della giornata di gioco, in ogni eliminatoria verranno distinti 3 vincitori (uno per adidas Power Soccer '98, uno per Tekken 2 e uno per Gran Turismo).
4. I vincitori delle quattro eliminatorie (12 in tutto), parteciperanno alla finalissima del 24 ottobre presso lo SMAU a Milano. Tutte le spese di viaggio e pernottamento saranno totalmente a carico dell'organizzatore.

I premi

1. Ai vincitori delle eliminatorie saranno consegnati premi e gadget vari.
2. **I primi 3 classificati del 24 ottobre** (uno per ciascun gioco) **si aggiudicheranno uno scooter personalizzato PlayStation.**

I regolamenti dei giochi

adidas Power Soccer '98 (Calcio)

Le partite dureranno 2 minuti per tempo. Se al termine dei tempi regolamentari il risultato sarà un pareggio, si disputeranno due tempi supplementari (con regola del Golden Goal ed eventuali rigori). I concorrenti terranno tutti sotto controllo la medesima squadra (per esempio, si giocherà sempre una partita Italia contro Italia).

Tekken 2 (Picchiaduro)

I concorrenti potranno scegliere il proprio personaggio dall'intera lista prevista dal gioco (personaggi segreti compresi). Ogni incontro sarà al meglio dei tre round, della durata di un minuto e mezzo ciascuno. Se al termine del tempo limite nessuno dei due combattenti avrà avuto la meglio sull'avversario, sarà dichiarato vincitore colui che avrà conservato il maggior quantitativo di energia vitale.

Gran Turismo (Guida)

Le gare si disputeranno tra due concorrenti alla volta, nella modalità split-screen (schermo suddiviso in due). Entrambi i piloti utilizzeranno la medesima vettura, senza possibilità di variarne l'assetto. Il circuito sarà lo stesso per tutti i concorrenti, così come la vettura. Ogni gara sarà composta da due giri.

STACCARE, COMPILARE E RISPEDIRE VIA FAX AL N. 02/66715171 dal 29 agosto al 3 settembre '98

Nome..........

Cognome..........

Via.......... N..........

Cap.......... Città.......... Prov..........

Telefono........../.......... Età

Mi iscrivo con il seguente gioco alla eliminatoria che si svolgerà il 12 settembre 1998 presso l'Aquafan di Riccione*:

❑ adidas Power Soccer '98 ❑ Tekken 2 ❑ Gran Turismo

Autorizzo la Sony Computer Entertainment SpA a inserire i miei dati nelle sue liste per l'invio di materiale informativo, pubblicitario o promozionale. In ogni momento, a norma dell'art. 13 legge 675/96 potrò aver accesso ai miei dati, chiederne la modifica o la cancellazione, oppure oppormi al loro utilizzo scrivendo a: Sony Computer Entertainment SpA - Via Flaminia, 872 - 00191 Roma.

Firma..........

GM

PlayStation. Oltre 400 videogames.



Avanti i pazzi!

Un aspetto strano di Shadow Man è la presenza di nemici umani e soprannaturali. D'accordo, assomigliano ai soliti cattivoni che si incontrano in questo tipo di giochi, ma sono molto più malvagi: si dedicano al massacro delle persone con dei rituali satanici ed evocano gli spiriti dei morti per farvi degli scherzetti niente male. Il team produttivo di Shadow Man ha fatto delle ricerche molto accurate sui serial killer per trasportare sul video una versione realistica e "psicopatica" dei nemici.



Non sarà l'ideale per nascondere quei due chiletti di troppo, ma è d'effetto...



Il Mondo dei Morti (Deadside) ha un look molto... soprannaturale.



Dove sarà l'interruttore della luce? Vabbeh, mi siedo su questa sedia... FZZZT!



Mezzanotte nel giardino del male, ieri.



Non azzardatevi a toccare 'sti zombie, mi raccomando!

Chi vivrebbe in una casa del genere?

Beh, dei serial killer, ovviamente. È stata prestata molta cura nel dare il giusto tocco horror agli ambienti interni (come questi bassifondi qui sotto). I programmatori hanno cercato di rendere veramente "paurosa" la parte in cui si dà la caccia ai serial killer in città.







Shadow Man dovevano essere animati "manualmente" per imitare il fumetto originale, ma la mancanza di tempo ha fatto preferire il motion-capture, il che ci sembra una scelta saggia, visto che le animazioni si muovono in maniera fluida a una velocità di 30 fotogrammi al secondo. Shadow Man vuole evitare i soliti difetti causati dalla tridimensionalità. Guy Miller ha infatti delle critiche da fare alla bellissima Lara: "Tomb Raider ha uno sviluppo lineare, di base è uno sparatutto con le solite leve da attivare e alla fine è un po' irritante, nel senso che ogni salto deve essere perfetto sino all'ultimo pixel". In Shadow Man a seconda del luogo in cui vi troviate potete dover affrontare degli scontri a fuoco o dei problemi da risolvere. Nel livello del Penitenziario di Gardelle County vi dedicherete soprattutto al massacro incondizionato, mentre nelle Deadside Wastelands dovrete pensare più che altro a saltare, muovervi e arrampicarvi.

Ci sono parti del gioco che permettono di completare i livelli nell'ordine che volete, piuttosto che presentarli in sequenza (un bel bonus se prendete l'equivalente delle Floating Island in Tomb Raider 2). Anche se però vuole evitare i vecchi problemi, è anche vero che Shadow Man ha preso un sacco delle migliori idee dai suoi predecessori. I fan di GoldenEye vedranno in Shadow Man un uso delle due pistole portato all'eccesso: girate infatti armati con due pistole, una per mano, oppure una pistola e un'arma voodoo o una torcia, oppure ancora appesi a una fune a mezz'aria.

Tomb Raider ha influenzato la sezione dedicata al platform, e ci sono anche degli spunti presi da Mario 64 e Zelda, dato che Shadow Man ha anche degli elementi tipici dei giochi di ruolo (per esempio, la decifrazione di artefatti come il Testo).

Potete giocare alcuni livelli nell'ordine che volete per evitare frustrazioni.







Avete otto tipi diversi di armi nella vostra caccia agli assassini.

Ci sono oltre 20 artefatti da raccogliere lungo il gioco e alcuni sono di vitale importanza.

Nel mentre, nella palude...

Gran parte dell'azione si svolge nel bayou della Louisiana, una zona paludosa con poche case sparse qua e là. A causa del terreno, dovrete usare tutta la vostra abilità nel saltare da piattaforma a piattaforma.











Avete una torcia da usare nei luoghi più oscuri.



Ecco Mike con una delle armi voodoo più potenti. Alcune possono essere usate anche come chiavi. Potrebbe essere utile.

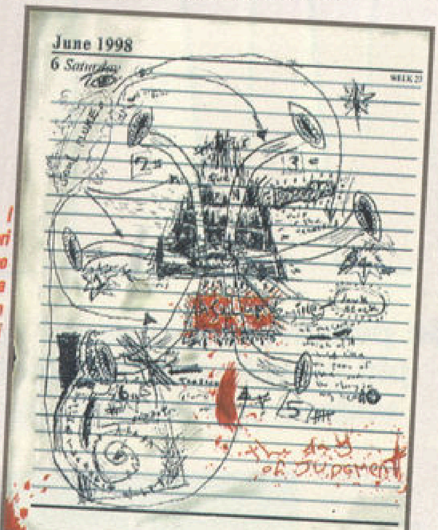


Mike ha un'ottima dialettica. Meglio non discuterci.

Immaginate di essere l'Ispettore Callaghan.

"Una cultura da paura"

Per prepararsi a creare un ambiente davvero horror all'interno del gioco, il team della Iguana ha guardato i recenti thriller come Seven, classici come Blade Runner, Dune e Apocalypse Now, ha letto dei libri horror di Joseph Campbell e ha persino studiato i quadri di Bosch e Breugel. Devono essere state delle belle seratine, davvero!



I programmatori hanno visionato una serie di film horror tra cui l'ormai classico Seven.

In basso: la Cattedrale del Dolore di Deadside. Un bel posto da visitare. Costa pure poco.

Miller a tale proposito commenta: "C'è un mistero all'interno del gioco che vi farà impazzire". Guardando agli scenari di Shadow Man, si nota una scelta visiva che si rifà a immagini classiche e moderne dell'horror. Guy Miller afferma: "Siamo stati influenzati dai dipinti di Hieronymous Bosch e di Breugel (soprattutto il suo quadro della Torre di Babele, che abbiamo usato come ispirazione per la gigantesca Cattedrale del Dolore al centro di Deadside)". Altri spunti sono stati presi da Seven e dalla serie TV Millennium, da cui i programmatori hanno preso le caratteristiche per i serial killer. "Abbiamo subito l'influenza di molte fonti" - afferma Miller - "e pensiamo che si riflettano nella ricchezza di particolari e nella complessità del gioco". Sono affermazioni molto decise, ma a guardare queste prime foto si può dire che sono riusciti a creare un mondo davvero inquietante, da mettere i brividi anche all'eroe più coraggioso.
Proprio per questo motivo al personaggio principale è stato rimosso parte del sistema nervoso prima che diventasse Shadow Man, l'assassino voodoo.
Il gioco della Iguana è soprattutto un gioco per un giocatore più che un multi-player, sia su Nintendo 64 sia su PC, quindi molto del suo successo dipenderà da come i giocatori si "porranno" nei confronti dell'eroe. Non avendo gli "attributi" di Lara Croft, Shadow Man compensa questa mancanza con alcune caratteristiche molto particolari. Guy Miller afferma che ha davvero un grande potenziale: "Quello che ci ha affascinato di più, per quel che riguarda la giocabilità, è che Shadow Man ha due personalità che esistono in due mondi separati... Ci piaceva l'idea che fosse morto, di poter giocare con un morto". È un po' diverso dai soliti idraulici o agenti segreti, non c'è dubbio. Vi faremo sapere gli sviluppi futuri.





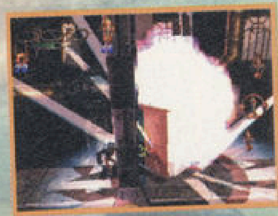


Vi stanno terminando le pile voodoo, datevi una calmata.

Perché sporcarsi le mani? Torturate qualcuno per farlo fare a lui.









Di sicuro la Shiny non è stata avara di esplosioni.





WILD 9

Se pensavate che vermi super eroi o la bomba atomica più piccola del mondo fossero stranezze, dovreste vedere che cosa ci sta preparando ora la Shiny...

Nessuno è al riparo da Wex, neanche in aria.





Fiamme? Nessun problema quando ci spingete sopra qualcuno.

Non ci sono molte compagnie che possono annunciare di stare lavorando su un nuovo gioco di piattaforme e ottenere l'attenzione della gente, ma quando la Shiny, creatrice di Earthworm Jim e MDK, dice che ne sta per fare uno sappiamo che ci attende qualcosa di un po' speciale e anche un po' strano.

Non rimarrete delusi da Wild 9. La compagnia che ha usato in un gioco vermi che indossano tute spaziali e catapultano mucche usando frigoriferi sta riempendo fino all'orlo questo lavoro di caratteristiche incredibili ed elementi assurdi che vi faranno sorridere o restare allibiti, a seconda dei casi. Impersonate Wex, un teenager lentigginoso che, insieme a otto ragazzi alieni, deve sgomberare l'universo da Karn, la forma di vita autocosciente formata da tutto il male e la rabbia che l'umanità ha bandito nello spazio siderale. Tutto qui. A prima vista potreste pensare che somigli un poco a quei platform dichiaratamente 3D ma in realtà 2D usciti per PlayStation negli ultimi due periodi natalizi (tipo Pandemonium). Ebbene, vi somiglia e non vi somiglia. Non

Momento classico

C'è qualcuno che ci blocca la strada. Come passare? Oh, c'è una grossa macina in mezzo alla strada. Se ce lo buttiamo dentro il tutto si bloccherà. Farà male, ma farà male soltanto a lui, quindi è tutto OK.





Effetti di luce folli? Ne abbiamo un sacco!



Più tridimensionale di Pandemonium e Crash.







Che il gioco, ehm, la tortura abbia inizio!



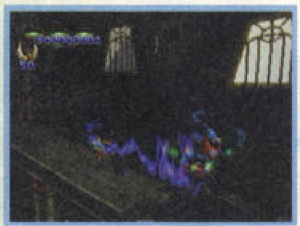
Wex non sarà mai un eroe con una capigliatura come quella.

Incontrateli, presentatevi, torturateli e annientateli

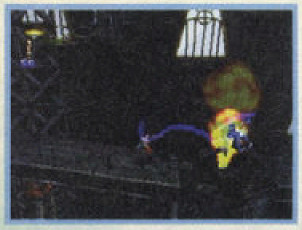
Grazie alla vostra arma 'costume e guanto' potete fare molto di più che uccidere la gente sparandole. Se la vostra immaginazione inizia a scatenarsi, date un'occhiata ad alcuni di questi metodi di tortura, tutti banditi dalla convenzione di Ginevra, ma che sembrano stranamente soddisfacenti in Wild 9...



Colpitelo con il guanto e fatelo dondolare sopra la vostra testa, sbattendolo ripetutamente al suolo per finirlo. Ben fatto!



Non volete rischiare saltando il buco? Semplicemente infilateci qualcuno dentro. Ecco, è molto più sicuro ora. Splendido!



Afferrate i nemici e buttateli tra le fiamme. Muoiono presto e vi rendono più facile il passaggio. Tosto!



Non c'è niente di meglio del corpo del vostro nemico per smussare gli spunzoni.



Potreste sempre sollevare una grossa cassa e sfasciarla sulla testa di qualche poveraccio.



Non sapete nuotare? Non preoccupatevi, neanche loro. Buttateli semplicemente in acqua e, quando galleggeranno, usateli come ponte.

3D o non 3D?

Sì e no. Lo è e non è. Questa è la risposta. Beh, forse non è proprio una risposta, ma c'è una spiegazione. Non è come Mario, in cui avete una completa libertà d'azione per scorrazzare ovunque nel paesaggio 3D, ma come potete vedere da queste foto, ci sono vari percorsi lungo il vostro viaggio e potete muovervi in tutte le direzioni. Tutto chiaro?

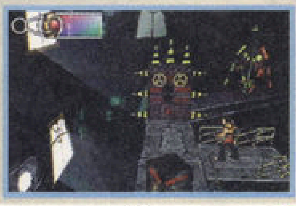


Non sarà Mario 64, ma anche qui potete entrare e uscire dallo schermo.

cerca certo di strappare la corona a sua maestà Mario 64, piuttosto vi offre livelli 2D non lineari, ma con grafica 3D. Per allontanarsi dai giochi pseudo tridimensionali alla Pandemonium, la Shiny ha reso tutti i livelli molto differenti l'uno dall'altro e ha provato a inserire il massimo numero possibile di differenti stili di gioco. Un secondo starete giocando un tradizionale gioco di piattaforme e un attimo dopo starete sfrecciando in mezzo a una palude su moto da corsa tentando di inchiodare qualche cattivone delle truppe d'assalto. Ci sono nove livelli in tutto e ognuno vi pone davanti a qualcosa di nuovo, come il livello che vi vede a bordo di un treno zeppo di armi che si dirige al palazzo del boss Karn. Dovrete staccare i vagoni del treno uno a uno prima che raggiungano la loro destinazione. O forse preferite quello in cui venite inseguiti da Tank, cioè un mostro metallico con un sonar al posto degli occhi? Qualsiasi siano i vostri gusti, la Shiny è sicura che in questo platform-minestrone c'è qualcosa che fa al caso vostro. Avrete solamente due armi a disposizione nel gioco. Delusi? Beh, una di queste è niente di meno che, e stiamo solo citando, "L'arma più potente della galassia", quindi aspettatevi uno spettacolo pirotecnico senza pari quando nei panni di



Per evitare la linearità, potete scegliere da che parte andare.





Non vorreste di sicuro sapere quello che abbiamo fatto a questo povero alieno.



I Wild 9

① B'ANGUS
La B nel suo nome è muta. Si affida al suo fascino e alla sua grazia per uscire da situazioni difficili. L'unico personaggio del gioco che deve vedersela con la terribile Pecora Nera. Vive nel costume di Wex.

② WEX
Il capo umano del gruppo. Dicono che abbia un debole per Boomer McTwist. Il suo scopo è sconfiggere Karn e tornare a casa sulla Terra. Indossa l'arma più potente della galassia sul suo braccio.

③ BOOMER McTWIST
La sostenitrice e ammiratrice più grande di Wex. Esita ad agire a meno che non stia seguendo Wex. Suo padre è Spartan. Usa il tartan che ha attorno alla vita come arma.

④ MAC SHEEN
È un robot con il volto umano. È stato creato da Karn ma ora è con il gruppo. Vuole diventare umano ma finisce sempre per trasformarsi in strane invenzioni. Fantastico!

⑤ FILBERT
Una rana alta più di due metri con una enorme batteria attaccata alla schiena. Era morto, ma è stato rianimato in un esperimento scientifico andato male in una scuola. Necessita di elettricità per sopravvivere. La sua lingua si può estendere fino a tre metri.

⑥ DARWIN
All'inizio era un uccello qualsiasi ma è atterrato in una palude tossica e ha sviluppato un gonfiore sul sedere che è poi divenuto Filbert. Ha sviluppato un'arma da fuoco che è una normale pistola caricata a girini. Non aggiungiamo altro.

⑦ SPARTAN
Uno strano mostruoso supereroe scozzese. È una combinazione di un guerriero scozzese e un insegnante infernale. Oh, ed è anche morto. Ora appare su una piccola nuvola per dare consigli quando viene chiamato.

⑧ CRYSTAL
Spock con le curve. Tende a far impazzire il resto del team con il suo aspetto e il suo fascino. I suoi capelli sono vivi e la proteggono.

⑨ NITRO LA BOMBA UMANA
Se poco poco vede, ode, o viene a contatto con qualcosa che non gli piace, esplode. Ogni cosa nel raggio di 300 chilometri viene distrutta, poi la squadra ha alcuni secondi per ricomporlo e mantenerlo in vita.



I grafici fanno gli straordinari per creare i mostri.



Se non vedete il problema, sarà lui a trovarvi, e in fretta.



Dovreste vedere alcuni dei sottolivelli. Sono molto bizzarri.



Tempo di trasformarlo in un rottame.



Il costume e il guanto sono l'arma più potente della galassia.

Wex scatenerete l'inferno. Inoltre il vostro vestito-guanto (la vostra arma principale) ha diversi usi. Potreste usarlo per sparare a qualcuno ma non sarebbe più divertente sollevarli in aria e torturarli un po' prima di finirli? Certamente lo sarebbe. E immaginate il casino che può fare quando è potenziato al massimo. Uau! Il vostro arsenale è completato con l'aggiunta di un bastone telescopico che potete usare come arma o come un'asta per il salto in alto. Altre cose strane che abbiamo visto finora nel gioco includono un luna park infernale dove ve la dovrete vedere con montagne russe incompiute, tiro al bersaglio umano e autoscontri mortali, che comunque non superano in stranezza la rana da due tonnellate chiamata Filbert. Questi ragazzi della Shiny dormono veramente troppo poco. Dopo essere stata premiata per aver prodotto animazioni da cartone animato sul Mega Drive e sul Super Nintendo con Earthworm Jim, la Shiny deve sentirsi proprio a casa ora che ha a disposizione la potenza della



E i cattivi

10 LA PECORA NERA
Vuole B'Angus e ha un enorme arsenale di armi per portare a termine il lavoro. Non parla mai e veste solamente in nero. Sbava un po' e ha degli occhi da pazza.

11 TANK
Una macchina per uccidere che usa un sonar per darvi la caccia. Può addirittura individuare i battiti del cuore, e quando vi vuole punta dritto su di voi, buttando giù pareti e pavimenti pur di trovarvi.

12 RAMZIG
Una volta il migliore amico di Sampson (uno dei buoni che incontrerete più tardi nel gioco) ma ora uno sporco cacciatore di taglie. Ha sulla schiena una creatura che lo ferisce di continuo, ed è per questo che non è di buon umore.

13 HAPPY
Ha un cuccioletto, una pulce chiamata Askum. Vuole arrivare a Wex perché ha fatto un patto con Karn per far liberare sua madre di prigione. Ha un quoziente d'intelligenza di tre, così tende a confondersi facilmente.

14 KARN
Il megalomane. Il più grande cattivo dell'universo conosciuto. Ha 346 anni e sembra un pezzo di carne marcia che pende dal soffitto. Dovrete passarne molte per batterlo e ritornare a casa.






Quelli saranno resti di qualche tapino?



Quello che la gente chiamerebbe inferno, Wex lo chiama casa.

PlayStation per allargare i suoi orizzonti. Earthworm Jim usava 3.000 fotogrammi di animazione (niente male), Wex ne usa 60.000. Potete ben immaginare quanto risulterà fluido il suo movimento. In puro stile Shiny i personaggi sono simpatici al primo approccio. Il tipo di disegno carino piacerà ai ragazzini mentre il lato oscuro e carognone del gioco colpirà i giocatori di età maggiore. La Shiny ha la reputazione di essere capace di prodezze nella giocabilità che gli altri possono solo tentare di raggiungere. I giochi di Earthworm Jim erano grandi platform mentre MDK non era proprio eccezionale. Wild 9 quasi combina i due in un mondo 3D dove potete interagire con la maggior parte dello scenario in un modo o nell'altro. Mentre l'attesa per Messiah continua, Wild 9 è stato resuscitato dai programmatori della Shiny ed è cambiato dal giocabile ma statico platform che abbiamo visto l'anno scorso e si lascia giocare come uno dei prodotti più originali e divertenti che abbiamo visto da molto tempo a questa parte.




Dopo il successo dei disegni animati di Earthworm Jim, aspettatevi di vedere presto Wild 9 sul piccolo schermo.

TRE GIOCHI...



Nintendo 64
Una seria sfida a Mario Kart 64. Potrebbe sembrare migliore, ma avrà quel qualcosa in più dove conta, cioè nella giocabilità?



PC
Diamine. 3Dfx da cima a fondo. E le texture? Un mucchio. E tutto fila liscio l'olio.



PlayStation
Controllo analogico, compatibile dual shock e grafica da urlo. Non sarà Gran Turismo, ma è molto divertente.







L'auto-rinoceronta.

S.C.A.R.S.

Fai attenzione Mario Kart, sta arrivando un nuovo pretendente alla tua corona...



Dato che Gran Turismo ha conquistato il dominio della categoria dei giochi di corse, potreste pensare che gli altri editori stiano girando alla larga da tale genere per qualche tempo, aspettando che le acque si calmino. Invece no. Gli sviluppatori della Vivid Image stanno gridando a gran voce il nome della loro nuova creatura: S.C.A.R.S.

Se vi ricordate che la Vivid Image è stata anche responsabile del 'quasi bello quanto Mario Kart' Street Racer per Mega Drive, super Nintendo, Saturn e PlayStation, non rimarrete sorpresi nel vedere che si tratta di un gioco di corse del tipo 'auto strane con le armi', dove l'enfasi non è posta solo nel vincere, o anche nel partecipare, ma nel causare confusione e fare strage di avversari facendosi strada verso la prime posizioni. Potete scegliere tra nove veicoli, ognuno dei quali rispecchia uno spietato killer di madre natura (leoni, rinoceronti, tigri, ecc.) con i propri attributi (velocità, accelerazione e tenuta di strada). Poi tutto si svolge sulle nove piste dove potrete vincere o finire completamente schiacciati. Le uniche cose che possono scongiurare la seconda ipotesi sono astute tattiche e armamenti. Ci sono strade alternative su tutti i percorsi, ma dovrete decidere se prendere la scorciatoia con tutti i pericoli che la









SCARICA BARILE



Una delle maniere più efficaci per sbarazzarsi di quel fastidioso avversario è quella di innescare una bomba a tempo. Appare in cima alla vostra auto con un conto alla rovescia. Appena prima di raggiungere lo zero premete fuoco e la trasferirete al veicolo più vicino (presumendo che ce ne sia uno nelle vicinanze). Se prendete il tempo giusto, il vostro avversario non riuscirà a rilanciarla né a voi né a nessun altro. È spregevole, vi farà perdere i vostri amici, ma funziona... e se contemporaneamente gridate 'Ci vediamo!' è dieci volte più fastidioso.



(in alto) Un po' di off-road per tagliare le curve.
(A sinistra) Un nuovo Independence Day.



Provocate un ingorgo stradale con le vostre armi.





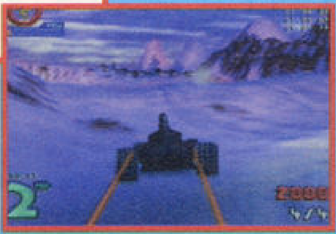
La macchina rinocerante quando era ancora sul tavolo del disegnatore.



Scontri spettacolari e armi per pazzi scatenati. Se questo non è divertimento...



La maggior parte delle piste ha delle scorciatoie e dei percorsi alternativi.



Avrete bisogno di una buona potenza di fuoco per raggiungere il pilota in prima posizione.

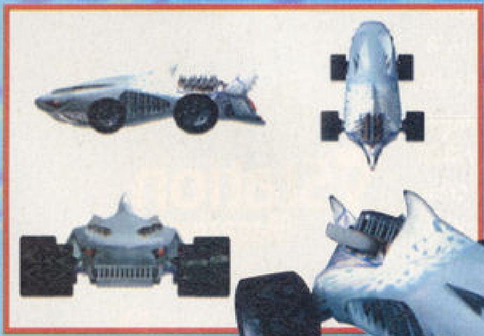


contraddistinguono o se rimanere sulla strada principale, dove avrete maggiori probabilità di trovare power-up più interessanti. Le versioni per PlayStation e Nintendo 64 permettono di far gareggiare quattro giocatori in un testa a testa. Se avete accesso a un PC potente, potrete collegarvi in rete con altri sette giocatori. Così, se vi immaginate un gioco di corse senza regole in stile Mario Kart in combinazione con alcuni impressionanti effetti grafici in 3D, non siete troppo lontani dalla realtà. È molto veloce, anche nella modalità a più giocatori, e la sezione della corsa vera e propria non è poi così realistica. In questo modo potrete concentrarvi di più sul divertimento delle slittate e delle armi piuttosto che sugli approcci alle curve. Se riuscirà ad arrivare vicino a Mario Kart, il Santo Graal dei giochi di corse in stile disegno animato, è ancora da vedere, ma con un biglietto da visita come Street Racer, se qualcuno può farcela questi sono i Vivid Image con SCARS.

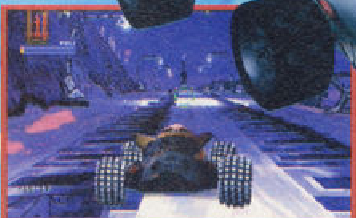


(A sinistra) La strada può essere angusta ma ciò vuol dire che siete nella posizione ideale per sparare al tizio proprio di fronte a voi.





Una grafica che Mario Kart poteva solo sognare; ma sarà più divertente da giocare?





POTENZIAMOCI



BOOMERANG
Sparatelo e osservate come colpisca qualsiasi cosa nella sua traiettoria, buttandola di lato e causando generalmente delle scene che ricordano Crocodile Dundee.

PALLOTTOLE
Ehm, bene, si sparano alle persone e quando colpiscono un bersaglio, quello muore stecchito. E poi ve ne andate via guidando allegramente. Facile, credeteci.

CALAMITA
Azionatene una e chi sta di fronte a voi si ritroverà in retromarcia mentre viene attirato nella direzione opposta.

MISSILE A RICERCA DI CALORE
Punta alla più vicina fonte di calore e non si ferma finché non raffredda quella fonte con le maniere forti.

SCUDO
Ha ha, nessuno ci può uccidere quando abbiamo questo piccolo amico con me. Il problema è che non dura a lungo.

PUNGIGLIONE
Come il nome suggerisce, questa arma è una vera spina nel tubo di scarico per qualsiasi persona abbastanza sfortunata da beccarla.

STOPPER
Sparatelo e apparirà una palizzata di fronte al vostro avversario, che può provare ad aggirarla ma che più probabilmente ci andrà dritto contro.

BOMBA A TEMPO
Conta alla rovescia per 30 secondi. Trasferitela a qualcun altro prima che raggiunga lo zero o diventerete un mucchio di rottami.

TURBO
Indovinate. Vi fa andare più veloci per qualche tempo. Occhio alle curve strette e ai muri nel frattempo.

Recensioni

Games Master si è accaparrata tutti i più affidabili esperti del settore per scovare, testare e recensire per voi i migliori titoli del momento. All'interno di ogni recensione troverete tutte le notizie sul gioco, tante foto e soprattutto una completissima Barra del Giudizio che riassumerà per voi il giudizio del nostro esperto sul gioco in questione.
La Barra del Giudizio, un po' meno "spezzata", è fatta così:



Legenda

La Barra del Giudizio raccoglie le informazioni sintetiche riguardo alla valutazione del gioco recensito. I voti sono percentuali e i prezzi, quando disponibili, sono puramente indicativi.

Semplice, no? Poi c'é la Barra di Sistema, che dice per quale piattaforma il gioco è disponibile, ci sono le nostre schede che parlano dei power up, delle special feature, dei personaggi, e poi... insomma, voltate pagina e buttatevi a capofitto fra le preziosissime recensioni di Games Master!



recensione

L'opinione di GM sui titoli più caldi del mese

DISPONIBILE PER

VERSIONE RECENSITA

Siamo andati a trovare i programmatori della Rare nel loro quartier generale di Twycross e abbiamo giocato a Banjo-Kazooie fino alla morte. Ancora non ci basta!



BANJO-KAZO

“Dal punto di vista visivo è una delle cose migliori mai viste su una console”

Sarai mia, cocca!

Gruntilda, la stregaccia cattiva, vuole migliorare il suo aspetto fisico, quindi rapisce Tooty, la sorella di Banjo e, sfidando le leggi della natura, vuole prenderne le sembianze. Ecco che entrano in scena Banjo e il suo fedele amico pennuto Kazooie: come se ci fosse bisogno di una scusa per svolazzare qua e là nei nove mondi del gioco! Se perderete tutte le vite, assisterete a una delle sequenze video migliori per Nintendo64. Evitatelo in tutti i modi o i sensi di colpa non vi abbandoneranno più.



Se fallirete, assisterete alla scena dove vostra sorella verrà sottoposta agli effetti del "Trasmutatore"™.



Gruntilda da una parte e vostra sorella dall'altra: ecco come avviene lo scambio.



L'assistente di Gruntilda è una piccola scimmia che si occupa dei controlli della macchina.



Lasciale stare! Quella è la sorella di Banjo! Sei proprio una strega maledetta!


Mmm... sta succedendo qualcosa di molto strano... non mi piace tutto ciò!


Accipicchia, che cambiamento! Come si chiama il tuo estetista?

Potrebbe essere il platform più bello dell'anno, ma è davvero migliore di Mario 64?





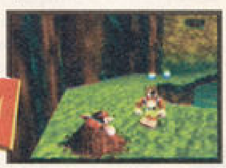


Piuttosto che con questa inevitabile domanda, una recensione di Banjo-Kazooie dovrebbe iniziare con una fanfara, cappelli gettati in aria e grida del tipo "È lui, è lui!", il tutto seguito da un silenzio d'attesa e di trepidazione.

Dopo tutto è il primo prodotto della Rare dai tempi di Diddy Kong. È un gioco che ha visto incessantemente al lavoro i migliori programmatori sulla piazza per ben due anni. Un gioco che lo stesso creatore di Mario 64, Shigeru Miyamato, definisce veramente buono. È quindi un po' ingiusto cercare di fare subito un paragone con Mario 64, anche se è stata la prima cosa a cui si è pensato sin dall'annuncio della sua realizzazione. Banjo-Kazooie è migliore di Mario 64? Niente scherzi, o sì o no! Sfortunatamente la risposta non è così semplice... Banjo-Kazooie è tecnicamente

È ora di imparare qualcosa...

Nei platform c'è sempre stata una fase di apprendimento di mosse e di come utilizzarle per avanzare nei livelli. Banjo-Kazooie è diverso nel senso che non avete tutte le mosse dall'inizio, ma dovete "raccogliere" nel corso del gioco. La maggior parte dei livelli ha due o tre nuove abilità da scoprire. Per impossessarvene dovete trovare una montagnetta come quelle che fanno le talpe...







Più è grande, meglio è!

Grande? Grosso? Enorme? Useremmo il termine "mastodontico" per descrivere l'ampiezza di Banjo-Kazooie. O anche "mostruoso", parola che usiamo solo per roba delle dimensioni di Godzilla. Il castello di Daisy in Mario 64 in pratica scompare se paragonato alla dimora di Gruntilda in Banjo-Kazooie. La zona centrale serve a selezionare i livelli come nel castello di Mario, ma è almeno otto volte più ampia e ha delle entrate difficilissime da trovare. Si potrebbe quasi affermare che la dimora di Gruntilda è un mondo a parte. Ecco come funzionano l'esplorazione, il completamento dei puzzle e l'apertura delle varie porte per selezionare i livelli…





La perfida strega cerca di confondere Banjo e il suo amico Kazooie.





Andate in esplorazione per trovare i Jigsaw, le Note Door, i Warp Cauldron e gli Spell Book per accedere al livello successivo.





Avrete bisogno di un determinato numero di note per aprire le Note Door: eccole qua. Iniziate a raccogliere.

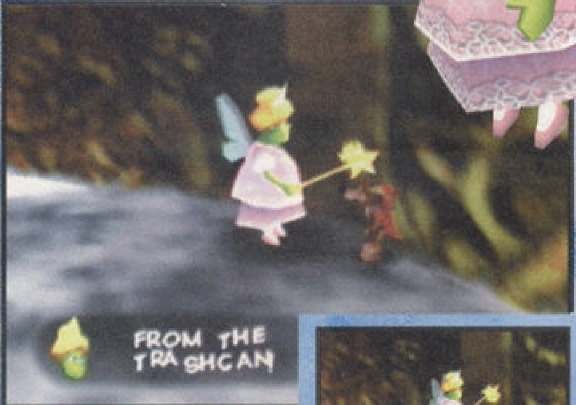


eccezionale. Accendete il vostro Nintendo 64, aspettate i soliti cinque secondi di schermo nero e appena apparirà la sequenza introduttiva non potrete non rimanere profondamente colpiti.
Non appena incomincerete a giocare vi verrà voglia di scrivere una lettera ai vostri futuri nipoti sull'epoca d'oro della grafica. Dal punto di vista visivo è una delle cose migliori mai viste su una console. I personaggi hanno una grafica in alta definizione molto ben rifinita, ma sono i vari livelli che mettono in risalto le potenzialità del Nintendo 64. Sono veramente "da paura", soprattutto se usiamo la visuale in prima persona di Banjo quando si arrampica o vola. È la maniera migliore per avere un'idea precisa della vastità di ognuno dei nove mondi, senza la benché minima traccia di effetti sfocati. Si può scrutare l'orizzonte in lontananza per chilometri: si sfiora davvero la perfezione. Banjo-Kazooie non è comunque un puro sfoggio di abilità di programmazione. Oltre ad avere un bel "look", il gioco

Potere alle donne!

Come nelle favole più classiche, Gruntilda ha una sorella buona di nome Brentilda. La incontrerete nella dimora della strega. Se parlate con lei, vi darà delle informazioni sulla sorella che saranno vitali quando arriverete alla fase in cui dovrete rispondere a degli indovinelli, verso la fine del gioco.







Anche i poteri da Fata Buona di Brentilda non sono sufficienti ad aiutare Banjo e Kazooie contro Gruntilda. Vi darà comunque tutto l'aiuto che può… ascoltatela con attenzione.









Iniziate a muovervi!

Bottles la talpa appare nel corso del gioco per dare nuove abilità all'accoppiata orsetto/uccellino. Conosce bene il suo mestiere. Potrete apprendere da una semplice bracciata per nuotare fino al letale attacco lancia-missili a mezz'aria. Già vi brillano gli occhietti, vero?

Nuotare



Controlli normali in superficie. Sott'acqua, premendo A Banjo usa il calcio, premendo B Kazooie colpisce con le ali.

Saltare



Banjo può arrampicarsi su alberi, pali e tubature. Premete A per mollare la presa.

Fluttuare



Kazooie può usare le ali per aumentare i salti di Banjo. Può anche essere usata per rallentare la velocità di discesa.

Capriolare



È un attacco molto efficace. Prendete velocità e premete B per sferrare l'attacco.

Saltare&Beccare



Questa mossa permette a Banjo di saltare e a Kazooie di attaccare usando il becco. Premete A per saltare e B per "beccare".

Volare



Kazooie usa le ali per aiutare Banjo a saltare. Accovacciatevi con Z e premete A per saltare più in alto che potete.

Trottare



Kazooie può trasportare Banjo tenendo premuto Z e quindi premendo sinistra-C. Kazooie si può muovere più velocemente e scalare le salite più ripide.

Caricare



Combina la "carica" di Banjo con il salto in avanti di Kazooie. Tenete premuto Z e poi premete B per caricare.

Beccare



Premete B per saltare e Z quando siete a mezz'aria per lanciare quest'attacco combinato. Molto utile.

Sparare uov



Raccogliete le uova lungo i vari livelli, quindi tenete premuto Z e premete C-Su per sparare avanti oppure C-Giù per sparare all'indietro.

Saltamollare



Basta trovare la piattaforma, rimanerci sopra e premere A. Sarete scagliati più in alto che con la mossa Volare.

Decollare



Dovete trovare la piattaforma rossa per poter volare. Premete A per decollare e R per le curve strette.

Bombardar



È disponibile soltanto quando si vola: premete B per attivarla. Utile per le leve poste in alto.

Difendere



Le piume dorate mutano le ali di Kazooie in una corazza che protegge entrambi gli eroi.

Allungarsi



Ne avrete bisogno per attraversare la Bubblegloop Swamp. Prendete qualche Wading Boot e premete B.



Cercate gli alveari se siete a corto di energia.



La situazione è un po'... freddina a Freezy Park.

è davvero buono in generale, a partire dai due personaggi: Banjo (un orsacchiotto) e Kazooie (un uccellino). Vi conquisteranno immediatamente grazie ai loro incredibili movimenti che, insieme agli ottimi controlli e alla comoda telecamera, lasceranno a voi tutta la colpa in caso di prematuro decesso della coppia. Anche il più distaccato dei giocatori non potrà non sorridere nel veder nuotare Banjo o nel guardare Kazooie buttarsi in picchiata. Sono ovviamente accompagnati dalla solita schiera di rane, talpe, pesci meccanici giganti e dalla classica vecchia strega, Gruntilda. Questa caratterizzazione dei vari personaggi permette al gioco di distinguersi da Mario 64: ogni cosa che si incontra all'interno del gioco vi guarda con due occhioni che chiedono tenerezza, toilette incluse... Non aspettatevi una rivoluzione radicale

Siete con l' acqua alla gola?

Domanda: "Come si fa per stabilire se un personaggio di un platform è davvero simpatico?". Risposta: "Fatelo affogare e guardate se vi fa dispiacere o no". Vi ricordate del povero cadavere di Mario che galleggiava in superficie in Mario 64? Beh, i corpi defunti di Banjo e Kazooie fanno un'impressione ancora peggiore, forse perché muoiono insieme: erano così amici! No, non stiamo piangendo. Sniff. E che ci è entrato qualcosa in un occhio.



Sì, sono davvero così teneri... guardate le facce... i veri amici rimangono insieme fino alla fine... che esempio di fraternità!

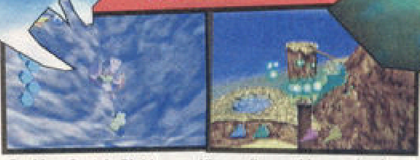
Livelli in arrivo...

Mumbo



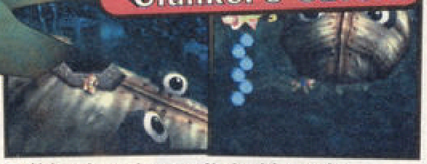
Avrete bisogno di molti gettoni per ottenere qualcosa in questo livello: Mumbo vi aspetta nel suo nascondiglio.

Treasure Trove



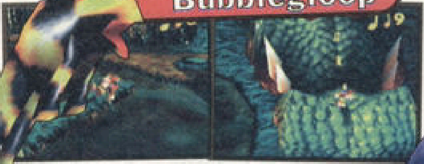
Occhio a Captain Blubber e a Nipper, il granchio eremita. I molluschi e i granchi vi creeranno molti problemi.

Clanker's Cavern



Molta azione subacquea. Clanker è lo spazzino meccanico di Gruntilda.

Bubblegloop



Oscuro, puzzolente e pericoloso. Ringraziamo il cielo che ci sono il Tiptup Choir e Mumbo, delle facce amiche.

Freezeey Peak



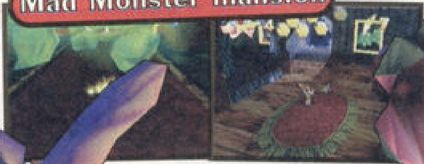
Ci sono dei pupazzi di neve che lanciano missili e slitte che fanno scorrere fiumi di adrenalina.

Gobi's Valley



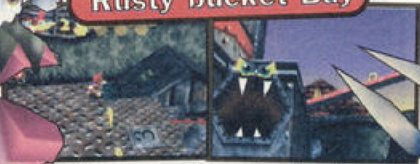
Cercate riparo nella piramide dell'Antico e incontrate Rubee, l'incantatore di serpenti, ma state attenti alle mani mummificate.

Mad Monster mansion



È piena di fantasmi, scheletri e roba anche peggiore: è una casa infestata dagli spettri.

Rusty bucket Bay



Gruntilda ha una nave! Come potreste immaginare, tutto è contro di voi, soprattutto la ciurma di goblin.

Click Clock Wood



Il livello più difficile prima di incontrare Gruntilda.



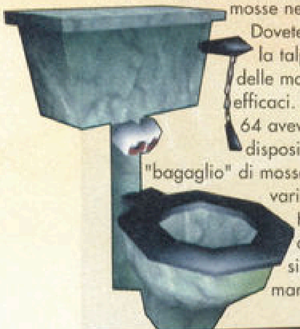
Occhio ai granchi a Treasure Trove. Un bel po' di azione platform.



Kazooie arriva fino in cielo per raggiungere l'albero di Natale.



Banjo deve consegnare un'arancia a Chimpy the Chimp affinchè sollevi la piattaforma che vi porterà in alto. Banjo-Kazooie non è un gioco in cui manchino le cose carine!



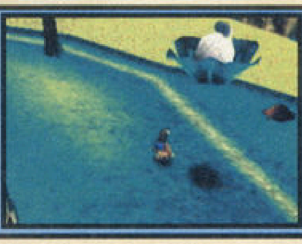
del sistema di giocabilità dei platform 3D introdotto da Mario 64. Si tratta sempre di saltare e raccogliere oggetti per accedere al livello successivo. Bisogna sempre sconfiggere i boss di fine livello, anche se è stata introdotta una novità, cioè il modo in cui Banjo e Kazooie apprendono nuove mosse nel corso dei livelli. Dovete trovare Bottles la talpa per acquisire delle mosse nuove e più efficaci. Mentre in Mario 64 avevate già a disposizione tutto il "bagaglio" di mosse per affrontare i vari livelli, in Banjo-Kazooie le vostre abilità particolari si sviluppano in maniera sequenziale. Questo limita un po' il senso di libertà del gioco. Non significa certo dire che Banjo-Kazooie non sia pieno di trovate e d'immaginazione. Come in Diddy Kong Racing, la Rare vi ha inserito una marea di caratteristiche che rendono il gioco meno immediato di quanto appaia a prima vista. Alcune di queste, come per esempio le goccioline d'acqua che cadono dalle volte delle caverne, aggiungono un tocco di coinvolgimento maggiore nel mondo di Banjo-Kazooie. Altre particolarità, come la trasformazione in animali diversi da parte del perfido dottor Mumbo Jumbo, vi aiuteranno a girare per gli enormi livelli a caccia di pezzi di puzzle ed entrate segrete.

Una vista dall'alto...





Avere una buona gestione della visuale è una parte fondamentale in ogni gioco in 3D, come vi direbbe ogni programmatore, magari dilungandosi troppo sull'argomento. Se la telecamera fa di testa sua, orientarsi nel gioco può diventare impossibile. Il controllo della visuale in Banjo-Kazooie è perfetto e tiene bene in vista Banjo e Kazooie in ogni momento del gioco. Potete ruotare la visuale usando i tasti C, il che diventa subito molto facile.



L' angolo del collezionista...

Data l'enorme quantità di roba da raccogliere (oltre a un uccellino da portare sempre appresso), la sacca di Banjo non ha praticamente fondo. Ecco ciò che ci potrete infilare e la sua utilità...

Pezzi dei puzzle



Come trovarli: Dieci per ogni mondo. È facile all'inizio, ma poi diventa più difficile.

A che servono: Posizionateli nei quadri del castello di Gruntilda per aprire i vari mondi... bello!

Note Musicali



Come trovarle: 100 per ogni mondo. È facile trovarle, ma ve ne serviranno moltissime...

A che servono: Per aprire le Note Door (le porte delle note) che vi danno l'accesso a nuovi quadri in zone chiuse del castello.

Jinjos



Come trovarle: Cinque in ogni mondo. Può essere molto difficile trovare queste creature.

A che servono: Prendeteli tutte e cinque e avrete uno dei pezzi del puzzle di quel mondo.

Uova



Come trovarle: Sono sparse lungo i livelli in piccoli gruppi, ma ne potete trasportare 100.

A che servono: Banjo le può sparare in avanti, Kazooie le può lanciare alle sue spalle!

Piume rosse



Come trovarle: Le trovate nei luoghi in cui bisogna usare i poteri di Kazooie...

A che servono: A trasportare l'orsacchiotto! Una piuma per ogni colpo di ali verso l'alto.

Piume dorate



Come trovarle: Ovviamente sono molto rare. Ne potete trasportare solo dieci per volta.

A che servono: Kazooie può proteggere Banjo con le sue ali e superare degli ostacoli che altrimenti non potrebbero essere sorpassati.

Gettoni Mumbo



Come trovarle: Si incontrano in giro. Ne troverete di più man mano che andate avanti.

A che servono: Portateli a Mumbo e verrete trasformati in un animale diverso a seconda dell'ammontare dei gettoni.

Vite Extra



Come trovarle: Sono più rare dei denti di Kazooie e molto ben nascoste.

A che servono: Lo sapete.

Alveari



Come trovarle: Vi vengono dati dai nemici che sconfiggete, oppure li trovate lungo la strada.

A che servono: A rimpinguare la vostra energia. Trovate i pezzi degli alveari per aumentare la barra dell'energia.



Banjo si mette il cappello per affrontare uno dei livelli più difficili nella missione per salvare la sorellina.



I sottogiochi come la corsa delle slitte a Freezeey Park o la gara a "Simone dice" con le tartarughe nella palude di Bubblegloop sono divertentissimi. Tutto ciò ci porta al paragone con Mario 64. Non c'è dubbio che Banjo-Kazooie diventerà un classico dei platform grazie al fascino dei suoi personaggi e alla perfetta disposizione dei livelli, ma, ci dispiace dirlo, non è al livello di Mario 64. È migliore dal punto di vista grafico ed è più ampio.
Per quanto riguarda immaginazione e inventiva, è senz'altro al secondo posto assoluto. Tuttavia, dopo un'attenta analisi, la progettazione dei livelli, la difficoltà dei misteri e il senso generale di sorpresa non sono dello stesso livello. Chiunque compri Banjo-Kazooie vorrà tornarci spesso sopra per vedere se si è perso qualcosa. Ha un impatto visivo migliore, ma un approccio più semplicistico di Mario 64, è c'è proprio il rapporto che c'era tra il Donkey Kong Country della Rare e Super Mario World per Super NES. Mario 64 è probabilmente il miglior gioco a cui si possa giocare in assoluto; Banjo-Kazooie è un ottimo platform 3D e, forse, il miglior gioco a cui giocare quest'anno.





BANJO-KAZOOIE

VERSIONE RECENSITA	Nintendo 64
GIOCATORI	1 o 2
DA	Nintendo
PREZZO	124.000 lire
USCITA	Ora

GRAFICA — 95: Atmosfera brillante e animazioni bellissime: uno dei videogiochi dal look migliore.

SONORO — 90: La musica dà un tocco in più all'atmosfera e le voci dei personaggi vi faranno sorridere.

GIOCABILITÀ — 92: Platform con tantissimi livelli e cose da fare. Non innovativo però come Mario 64.

LONGEVITÀ — 91: Persino più lungo di Mario 64, e ci vorrete giocare fino alla fine.

GLOBALE — 92

IL GIUDIZIO Ci ha "ingabbiato" per settimane intere, ma non scalza Mario 64 dal suo trono.

DISPONIBILE PER
VERSIONE RECENSITA: PC

Allarme! Allarme!

Raggiungere il bersaglio è un brutto affare a causa delle guardie che pattugliano ogni luogo. Se verrete visti in un luogo aperto o lascerete un corpo dove potrebbe essere ritrovato, una delle sentinelle lancerà l'allarme. Il trucco consiste nel cliccare sulla sentinella tenendo premuto Shift per vedere il suo campo visivo. Fintanto che agirete mentre stanno guardando altrove sarete salvi.


Entrate nel cono visivo di una sentinella e il vostro simpatico soldatino verrà impiombato come si deve.


Prima di muovervi usate l'icona 'occhio' per capire dove la sentinella sta guardando.


Strisciando nella zona verde scura del cono visivo della sentinella non verrete notati, ma se vi alzerete in piedi farete subito accorrere i rinforzi.

COMMANDOS

Presto accorrete! Aiuto! Eidos sta sferrando un attacco a sorpresa con la sua arma segreta, un gioco in tempo reale di strategia e massacri!

"HALT! HALT!" Questo è il suono che emette una guardia tedesca quando sta per morire. Certo, se sarete abbastanza veloci non avrà il tempo di dire niente e si limiterà a emettere un suono agghiacciante mentre lo colpirete col vostro coltello. Commandos è la guerra (la seconda guerra mondiale) vissuta da vicino e in prima persona. Non ha niente a che fare con gli spari a lunga gittata dei cannoni di Command & Conquer, qui si può vedere con ogni dettaglio grafico il risultato di ogni minimo errore.

Intraprendete ogni missione, ogni azione, con la consapevolezza che la perdita di un solo uomo implicherà il fallimento dell'intera impresa, perché il numero dei soldati a vostra disposizione è limitato a un massimo di sette. Il bello di Commandos è che con un pugno di uomini bisogna eliminare 30 o più guardie, mettere fuori uso delle fortificazioni, carri armati e cannoni, recuperare prigionieri e riuscire a farla franca. Prima che ve lo chiediate: sì, è duro come sembra! La vostra impresa sarebbe alquanto semplice se i soldati tedeschi di Commandos fossero come quelli rimbambiti dei film come 'Dove osano le aquile', 'Gli eroi di Hogan' e 'I cannoni di Navarone'. Sfortunatamente tutti quei furboni tarchiati e ciechi come talpe della Wehrmacht si sono presi il giorno libero e sono stati sostituiti da feroci e precisi cecchini dalla vista di falco. Contraete un muscolo nel posto sbagliato, camminate dove dovreste strisciare o fate brontolare lo stomaco entro 100 metri e dopo due secondi ve li troverete addosso pronti a trasformarvi in un utile colapasta. L'audacia sconsiderata non vi farà vincere una medaglia: per riuscire nel gioco bisogna essere pazienti, astuti e cauti. Una guardia sola non rappresenta un grosso ostacolo se si studia la situazione correttamente. Cliccandola rapidamente e premendo contemporaneamente Shift si fa comparire una finestra 'occhio' che mostra il suo campo visivo; evitando di entrare in questa zona sarà facile raggiungerla e farla fuori in silenzio col coltello. Raramente però le sentinelle sono da sole. Anche se la vostra azione non sarà scoperta immediatamente, se sarà rinvenuto il cadavere suonerà l'allarme e arriveranno i rinforzi per darvi la caccia. Non sarebbe un problema se foste dei super uomini alla Rambo, ma se è vero che uno contro uno il nemico non ce la può fare, tre uomini dotati di mitragliatrice possono spazzare via la vostra squadra. Nelle missioni più avanzate si capisce come eliminare le sentinelle sia la cosa più semplice del gioco. Sebbene fare fuori i nemici sia generalmente una buona cosa, quello che conta veramente è far saltare gli obiettivi e recuperare i prigionieri, naturalmente senza rimetterci le penne. Questo significa che le manovre segrete, i sotterfugi e distrarre il nemico sono le armi che bisogna padroneggiare per cavarsela. Per fare questo occorre conoscere da cima a fondo le caratteristiche di ogni membro della squadra. Per fare un esempio Green Beret è l'unico abbastanza forte da spostare i barili di esplosivo e in più porta con sé un dispositivo attivabile a distanza utile per attirare l'attenzione delle guardie. Imparerete presto ad apprezzare Sniper, che è l'unico uomo con una potenza di fuoco a lunga gittata. Diversamente da quanto capita in molti altri giochi, non inizierete con tutto il necessario per completare la missione: bisognerà rubare gli esplosivi perché Sapper li possa utilizzare o trovare

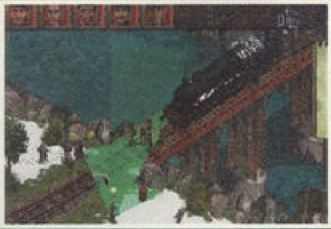
Potete giocare alla versione multi-player di Commandos in cui ogni giocatore controlla un solo uomo. Favoloso!

Usate il vostro guidatore per rubare un'auto di servizio e fuggire alla grande.



Il vostro Sapper può sistemare dell' esplosivo per liberarvi di questi fastidiosi Panzer. Che bello spettacolo!

"Nein! Nein!". Falciate chiunque tenti di fermarvi.

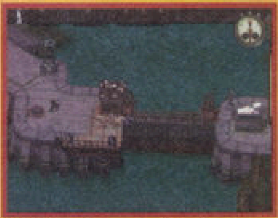


Potrebbe esservi richiesto di fermarvi per tendere un'imboscata a un veicolo.

Astuti piani

Durante le missioni dovrete escogitare un modo per avvicinarvi ai bersagli incustoditi, fare fuori in silenzio le sentinelle e tenere a bada interi plotoni nemici. Dovrete continuare a cercare attentamente oggetti come esplosivi, camion e uniformi da usare per creare un diversivo o facilitare la fuga. Conoscere le capacità di ogni membro della vostra squadra è di fondamentale importanza.


Ecco come ottenere una barriera protettiva: svitate il tappo di questo container, aspettate che il carburante fuoriesca e dategli fuoco.


Dovrete far arrivare la funivia per poi ritornare sulla montagna.


Inviate il vostro sommozzatore attraverso la banchina, e fatelo arrampicare sull'altro lato per accoltellare alle spalle le sentinelle.


Piazzate questi esplosivi vicino a un bersaglio e sparate in modo che saltino in aria e distruggano qualsiasi cosa vi si trovi vicino.



Nascondersi dietro degli oggetti è sempre un buon metodo per cavarsela, ma a volte quando il nemico è da solo meglio un'azione alla John Wayne.

Soli contro il Reich...

Siete là, in cerca di qualcosa, ed ecco che vi imbattete nel vostro bersaglio, un palazzo che brulica di Nazi della peggiore risma! I dettagli che riempiono ogni schermo conferiscono a Commandos una superba atmosfera. La consapevolezza di dover strisciare al di sotto del tagliente filo spinato e poi dover evitare degli addestratori di cani superbamente animati aggiunge tensione alla tensione.



Un grosso palazzo può ospitare un intero plotone di soldati nazisti.



Se iniziate un conflitto all'aperto aspettatevi la comparsa di questi carri armati.







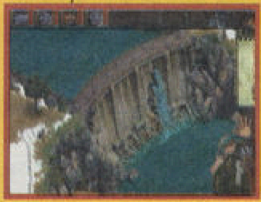
Date fuoco alle loro caserme! Incendi dolosi, omicidi e grosse esplosioni: è l'unico linguaggio che comprendono.

Maledetta... Questa barca di pattuglia è un osso duro. Dovrete avere un tempismo perfetto per non cadere sotto le sue mitragliatrici.

un'uniforme grazie alla quale Spy possa camminare indisturbato nel bel mezzo del campo nemico. Spy personifica le qualità per cui questo gioco è così speciale: una volta fattagli indossare la giusta uniforme potete fargli distrarre le truppe nemiche in modo che il resto della squadra passi senza essere visto. Spy può anche venire impiegato per l'esplorazione degli obiettivi o per fare fuori con una siringa piena di veleno dei nemici e nascondere il loro corpo senza farsi sorprendere. State attenti però a non farlo catturare: verrà fucilato dal nemico senza pietà. Commandos è uno di quei rarissimi giochi di strategia che rendono la risoluzione delle situazioni di gioco molto avvincente. Sparerete ai barili col vostro cecchino o lo terrete per le sentinelle? Userete un camion per scappare, per bloccare un passaggio o per farne una bomba su quattro ruote? La cosa stupefacente è il numero elevato di approcci che si possono tentare per risolvere ogni problema. Se siete seriamente intenzionati a concludere ogni missione preparatevi a salvare in ogni momento, a ripetere le azioni in ordine diverso, a fermarvi per riflettere su ogni cosa prima di agire. Achtung! Commandos è il più irresistibile, impegnativo ed entusiasmante titolo per PC di quest'anno. Ci giocherete per ore e ore!

Missione: accidenti, è un po' complicato

Se pensate che le missioni di Command & Conquer in cui avete a disposizione un solo soldato siano difficili, ripensateci. Oltre a essere uno dei migliori, Commandos è anche uno dei giochi di strategia più complicati di sempre. Svolgete un'operazione nell'ordine sbagliato e vedrete scorrere fiumi di sangue: sarà il momento di calare il sipario sulla vostra impresa. Passerete secoli a esaminare un recinto pensando come andare da A a B senza scatenare le furie dell'inferno. Non sorprendetevi se il ficcanaso di turno se ne esce con un bel: "sfondiamo la ronda con il camion", ma ricordatevi che siete voi che sarete fatti fuori se il piano fallirà.



Far saltare uno sbarramento, distruggere una fabbrica e... farla franca!



Questo simpatico pezzo di artiglieria pesante va eliminato.



Lo scopo primario è di riportare a casa il pilota.

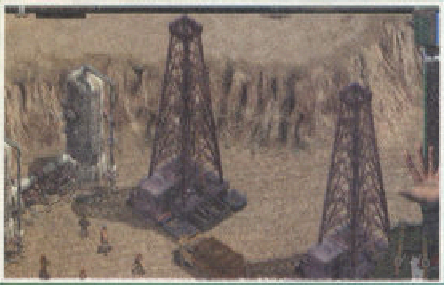


Potreste desiderare di distruggere questi Stukas prima di scappare.



Sembra che siate riusciti a salire su questa vettura, ma ora cosa vi aspetterà?

Le missioni nel deserto sono particolarmente pericolose, visto che non c'è quasi nulla dietro cui i vostri soldati si possano nascondere.





COMMANDOS	
VERSIONE RECENSITA	PC
GIOCATORI	da 1 a 6
DA	Eidos
PREZZO	110.000 lire
USCITA	Ora

GRAFICA 89 — Dettagli brillanti e animazioni con degli effetti effervescenti creano un'atmosfera superlativa.

SONORO 88 — La musica potrebbe essere più d'atmosfera ma le voci e i dialoghi sono azzeccati.

GIOCABILITÀ 92 — Brillanti e incredibilmente precisi, i controlli non intralciano mai l'azione tattica.

LONGEVITÀ 94 — Prima di stufarvi le venti missioni vi terranno occupati per mesi.

GLOBALE 93

IL GIUDIZIO Potrebbe risultare troppo impegnativo, ma Commandos rimane uno dei migliori giochi strategici di sempre.


In modalità Time Trial è molto più facile battere gli avversari che in modalità Championship.


In modalità a un giocatore correte praticamente contro il tempo, visto che non ci sono auto con cui scontrarsi.


Se distaccherete gli avversari di dieci secondi avrete fatto un ottimo lavoro.


La Grecia è bellissima: è uno dei rally più veloci grazie al terreno asciutto.

COLIN MCRAE RALLY

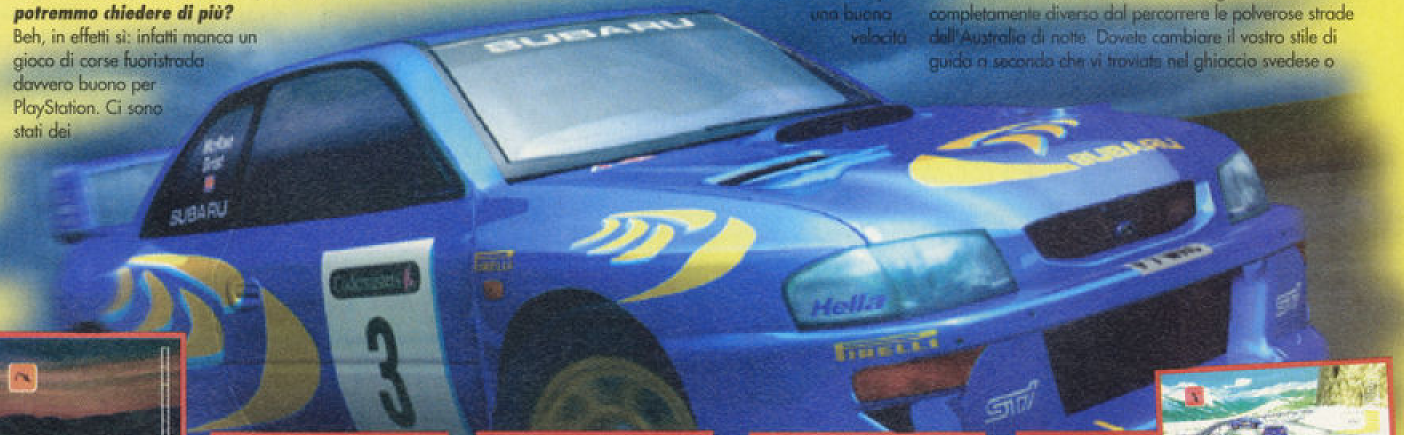
DISPONIBILE PER

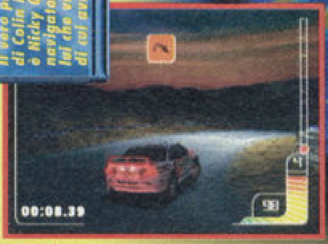
VERSIONE RECENSITA PlayStation

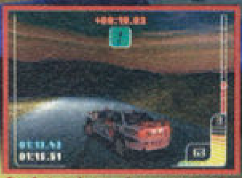
Il vero protagonista di Colin MacRae Rally è Nicky Grist, il navigatore di Colin. È lui che vi dà i consigli di cui avete bisogno.

Era ora! Finalmente un gioco di corse fuoristrada che fa impallidire perfino V-Rally. Preparatevi per delle derapate da paura...

Ci sono una marea di giochi di corsa per PlayStation. Rage Racer, Wipeout 2097, Circuit Breakers, Twisted Metal, Formula 1... potremmo chiedere di più? Beh, in effetti sì: infatti manca un gioco di corse fuoristrada davvero buono per PlayStation. Ci sono stati dei buoni tentativi: Monster Trucks, Motorcross, Rally Cross e, soprattutto, il tanto osannato V-Rally, ma ancora non è apparso niente che renda in maniera fedele l'idea della guida fuoristrada. Almeno fino a questo gioco. È facile dimenticare che l'unica interfaccia tra l'uomo e la PlayStation è il joypad, un'invenzione straordinaria. Non importa quanto sia bello un gioco: se i suoi comandi sono complicati non avrà di sicuro una lunga vita. Colin MacRae Rally è superiore alla concorrenza proprio per la sua manovrabilità, soprattutto se viene giocato col sistema di controllo Dual Shock della Sony. Se prendete una curva a velocità troppo alta, sentite la macchina che perde aderenza, se invece entrate in curva troppo lentamente l'auto si trascina mordendo l'asfalto. Fate la curva in maniera giusta e tutto andrà liscio come l'olio e senza difficoltà. Per fortuna i controlli sono ottimi, perché la difficoltà vera di Colin MacRae Rally sta nel riuscire sempre a mantenere una guida ottimale. A prescindere da quanta grinta ci mettiate nell'affrontare una curva o quanto siate esperti nel derapare, se non sarete in grado di mantenere sempre una buona velocità di punta non sarete dei campioni. Ovviamente ci sono delle volte in cui ci vuole un po' di saggezza, quindi state sempre attenti quando il co-pilota (Nicky Grist, compagno di Colin) vi urla "Don't cut" (non tagliare la curva) o "Caution, post", a meno che non vogliate cappottarvi. Colin MacRae Rally è superiore a V-Rally anche perché non è "schiavo" del realismo, quindi potete anche sbattere un paio di volte a livello intermedio senza compromettere del tutto la vostra gara. Il segreto per avere dei buoni risultati in modalità Championship (dovete giocarci per prima se volete accedere a tutti gli altri livelli e alle altre macchine) è la costanza di risultati. Se in alcune fasi è veramente importante arrivare primi o secondi, in altre è fondamentale non arrivare oltre l'ottavo o nono posto. Il tempo totale del rally (fino a sette fasi di corsa) si somma e se non riuscite a classificarvi entro il sesto posto non potrete accedere al rally successivo. Il difficile non sta nel fatto che ci sono 52 fasi di corsa diverse, ma nel fatto che dovete fare dei tempi all'altezza della situazione nelle condizioni più svariate. Affrontare i percorsi con la sabbia umida in Nuova Zelanda alla luce del giorno è completamente diverso dal percorrere le polverose strade dell'Australia di notte. Dovete cambiare il vostro stile di guida a seconda che vi troviate nel ghiaccio svedese o




Fate affidamento sui suggerimenti del navigatore nelle corse notturne.


Per fortuna le mucche non sono animali notturni.


Dove devo andare? Da che parte? Aiuto!


Ecco la polverosa Australia.


Guardate! Sono le mani di Colin!

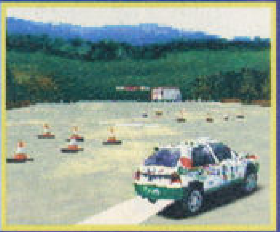

Ci sono delle curve a zig-zag davvero difficili a Montecarlo.

A scuola di rally

Se iniziate a innervosirvi, lo stesso Colin MacRae vi verrà in aiuto, dandovi i suoi preziosi consigli nella Scuola di Rally. Magari non è Mr. Carisma, ma se riuscite a rimanere svegli potreste imparare qualcosa: migliorare l'uso del freno a mano nelle curve a U può essere davvero utile.









Occhio al ghiaccio!

Se davvero volete un po' di brivido, giocate in due a Montecarlo. Dovete adattare lo stile di guida se non volete scivolare sulle strade lastricate di ghiaccio. Per fortuna avete montato le ruote adatte. Se preferite lo schermo intero anche quando gareggiate contro un amico, potete usare l'opzione Alternate e giocare a turni per fare tempi anche migliori.







Ogni due fasi del rally potete effettuare le riparazioni. Il tempo è poco, quindi riparate il necessario.



Nella sfida a due contro un amico avrete molte possibilità di spintonare l'avversario.

Foschia e umido: ecco la Nuova Zelanda. La vista dall'interno dell'abitacolo vi fa vedere il tracciato da vicino.



nella fanghiglia indonesiana per arrivare tra i primi sei. Anche al livello di difficoltà più basso dovete affrontare dei pericoli, come delle zone di ghiaccio marcio nei percorsi nevosi che vi rallentano o delle file di massi che vi obbligano fare curve più strette, perché toccarle vorrebbe dire andare in testacoda. Allora, se è davvero così ben fatto, dove sono le altre macchine? Questo è il maggior difetto di Colin MacRae Rally: come nei rally reali, non vedete mai le altre auto con cui gareggiate (a parte nello split-screen in modalità a due giocatori). Questo dovrebbe essere un grosso svantaggio, privandovi del divertimento che deriva dai percorsi più difficili e pieni di curve. La verità è che, dopo poco, non ci farete nemmeno più caso, perché sarete impegnati a controllare i tempi intermedi cercando di migliorare la vostra posizione. Praticamente a metà della "vita" della maggior parte dei giochi di corse, gli avversari diventano irrilevanti, visto che è meglio sfidare un amico in una corsa a tempo o cercare di migliorare i propri tempi, soli contro il circuito. Qualcun altro potrebbe affermare che Colin MacRae Rally è carino da guardare, ma niente di particolare. Le varie fasi dei rally sono molto difficili, le schermate di opzioni dettagliate e le istruzioni del vostro co-pilota vi fanno davvero sentire come se foste alla guida di una macchina da rally reale. La differenza è che dovete guidarla con il joypad. Vi accorgerete di andare troppo veloce, ma non vi verrà voglia di staccare il piede dall'acceleratore e, anche se i pericoli saranno sempre dietro l'angolo, non vi risparmierete nell'affrontare le curve e nello sbattere contro i bordi della strada, rischiando di andare a fracassarvi contro un albero. Non vedete l'ora di sedervi su un sedile da corsa? Allora avete trovato quello che cercavate.

Duello al sole

L'Australia è perfetta per le sfide uno contro uno, grazie al suo percorso super-veloce. Oltre alla modalità Arcade mostrata qui, c'è anche un'opzione "ghost" per due giocatori che vi fa vedere il vostro avversario come se fosse una vettura fantasma sul tracciato, attraverso la quale potete passare, permettendovi di seguire la traiettoria migliore anche quando il tracciato si restringe.

"Senti bello, mi sono rotto di stare a guardarti! Ma porc… mi toccherà fare un mucchio di riparazioni…".



Che botto!

Se sbaglierete a prendere una curva, come in ogni gioco di rally che si rispetti, farete un bel botto. A differenza che in V-Rally, non accadrà ogni cinque minuti e, anche quando cappotterete, verrete presto rimessi in carreggiata. Colin McRae riesce a essere controllabile anche se vi lasciate prendere da qualche mossa ardita, quindi cercherete sempre di correre qualche rischio in più per migliorare i vostri tempi.




A testa in giù. Una curva presa troppo velocemente.

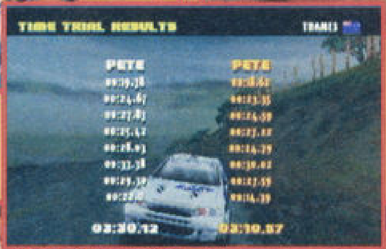



Non è molto intelligente sbattere contro un albero.



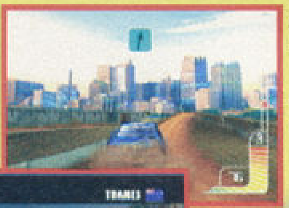
Svezia: ghiaccio in abbondanza, neve e biondone da paura.

Guidando a una velocità spropositata farete di sicuro i tempi migliori.





E vaiii! In Colin McRae Rally il segreto nell'affrontare le curve sta nel derapare in modo corretto.



Alla fine di molti rally c'è un'ulteriore fase speciale di corsa.

Che gentile! Colin MacRae ci ha prestato la sua Subaru. Davvero simpatico.



COLIN MCRAE RALLY	
VERSIONE RECENSITA	PlayStation
GIOCATORI	1 o 2
DA	Codemasters
PREZZO	99.000 lire
USCITA	Ora

GRAFICA — Tracciati diversi tra loro e pieni di atmosfera più effetti di luce eccezionali (grandi le fasi notturne). **90**

SONORO — I consigli del navigatore possono annoiare, ma sono utili, e non mancano i rumori del motore. **84**

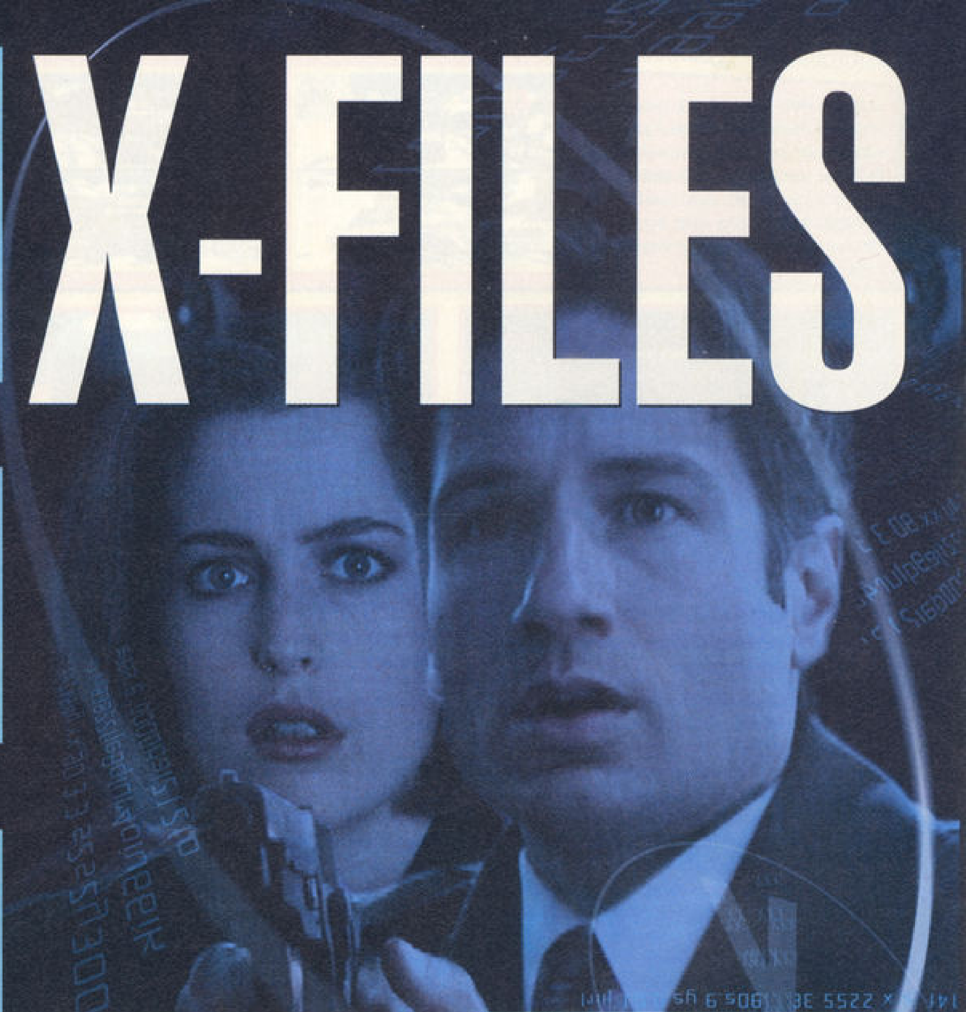
GIOCABILITÀ — La manovrabilità è eccezionale e bisogna saper cambiare la propria guida a seconda del rally. **91**

LONGEVITÀ — Le 52 sezioni dei rally vi terranno impegnati molto, molto a lungo. **89**

GLOBALE **90**

IL GIUDIZIO Ben strutturato e bilanciato. Colin McRae Rally è un passo avanti nei giochi di rally.

X-FILES





Sembra solo armato. Non si trasformerà in un alieno, ci succhierà il sangue o brucerà per autocombustione... o sì?



Pare che dovrete interrogare il capitan Trinchetto al porto. Wong era il vostro testimone chiave, ma è morto.



Una cospirazione nucleare? O un'invasione aliena? O un qualche evento paranormale?



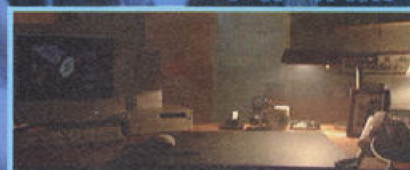
Quel sangue sul pavimento del magazzino è sospetto. Meglio prenderne un campione per analizzarlo.

DISPONIBILE PER

VERSIONE RECENSITA: PC

Una buona occasione per interagire con Gillian Anderson...

Il più grande fenomeno televisivo mondiale arriva sugli schermi del vostro PC...



C'è una legge molto semplice sin da quando è stata introdotta per la prima sequenza video in un gioco. I giochi basati sui filmati in full motion video (FMV) sono di solito lenti, noiosi, poco interattivi e poco coinvolgenti.

La Fox Interactive però è riuscita a interrompere una tradizione dei videogiochi, riuscendo a ottenere ciò che tutti ritenevano praticamente impossibile: un buon videogame con sequenze video. È vero, hanno il vantaggio di avere a disposizione uno dei telefilm di maggior successo degli ultimi tempi e due personaggi ormai famosissimi, Mulder e Scully, il che significa che milioni di fan di X-Files si dedicheranno a questo gioco, mettendo da parte le loro teorie sulle cospirazioni.

La Fox però ha scelto una trama originale. Non siete né Mulder né Scully: siete Craig Joshua Willmore, agente di

Dieci cose per le quali preoccuparsi!

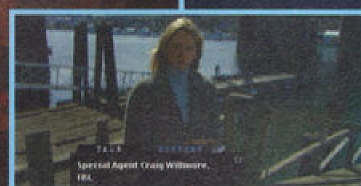
1. Agenti famosi per aver risolto casi strani che scompaiono
2. Il vostro collega inizia a guardarvi in maniera sospetta
3. Il vostro testimone chiave è morto
4. Il patologo scopre che il corpo del vostro testimone ha qualcosa che non va
5. I cadaveri iniziano a scomparire dall'obitorio
6. Strane ombre (tipo quelle dopo un'esplosione nucleare) appaiono sui muri
7. Attenzione al tipo con gli occhi strani in ufficio
8. Le SUE impronte digitali... che ci faceva in quel posto?
9. Iniziate a diventare paranoici
10. Perché una compagnia di trasporto merci tiene una bomba nei suoi uffici?







È molto carina, ma se le pizzicate il sedere vi ritroverete in gattabuia.



Questo è l'ufficio del vostro compagno. Ha iniziato a lavorare con voi, ma ben presto vi verranno dei dubbi sulla sua lealtà.

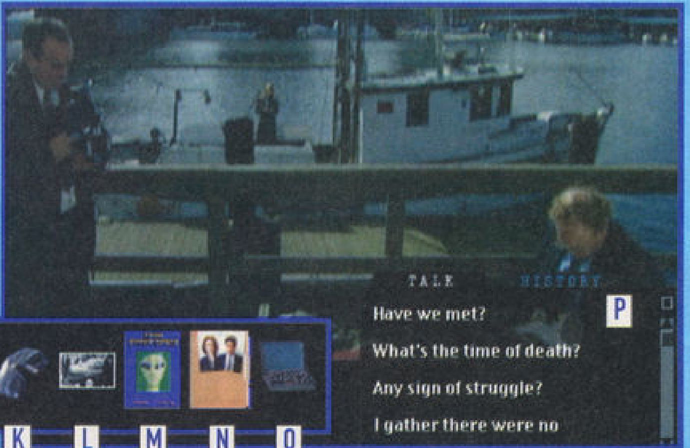
Il magazzino è un luogo abbastanza sicuro di giorno, ma provate a metterci piede di notte e finirete all'obitorio.





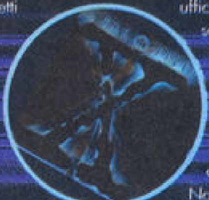
Allora, come funziona?

A La vostra tessera dell'FBI: mostratela e i testimoni inizieranno a parlare. B Una macchina fotografica digitale per fotografare gli indizi (come le targhe delle auto). C Il kit dove conservare le prove di cui avrete bisogno in seguito. D Usate la torcia quando non c'è luce. E Le manette, se vi va di fare i porcelloni con Scully. F Una porta chiusa? Non c'è problema... G L'agenda elettronica vi dà delle informazioni vitali, vi permette di spostarvi nei vari luoghi e di leggere le E-Mail. H Il cellulare per ricevere e fare telefonate. I Una pistola. Può salvarvi la vita o mandare all'aria il caso. J Un binocolo per controllare da lontano i sospetti. K Degli occhiali per visione notturna da usare quando la torcia è esaurita. L Una foto che potreste mostrare a chi state interrogando. M Un'altra traccia? Questa volta tocca al libro di Mulder. N Il dossier che riguarda il caso della coppia di detective scomparsi. O Il computer portatile di Scully. È fondamentale impossessarsene. P Ecco la lista delle domande che potete fare.





punto dell'FBI ed esperto di guerra civile. Avete la missione di ritrovare Mulder e Scully, i quali sono misteriosamente scomparsi nella sequenza introduttiva (la solita roba alla X-Files: magazzini vuoti, rumori strani, persone sospette, armi, lampi di luce). La musica del telefilm vi introduce alla trama del gioco, e un attimo dopo siete immersi nella sua atmosfera. Dovete scoprire che cavolo è successo se volete dormire sonni tranquilli. Non c'è niente da dire sull'aspetto visivo del gioco. I video sono di ottima qualità e sono molto particolari, come ovviamente ogni cosa legata agli X-Files. Il creatore della serie televisiva, Chris Carter, se ne è interessato direttamente per non farsi sfuggire niente. Dovete quindi cliccare e interagire con gli oggetti o le persone che incontrate, secondo la procedura tradizionale. Si riesce a sentire a pieno l'atmosfera e il senso di paranoia, grazie anche al lavoro diretto del team responsabile del telefilm. Ben presto vi sembrerà che tutte le persone che incontrate siano lì per cospirare contro di voi, soprattutto dopo che il vostro testimone chiave verrà ammazzato e le prove più importanti inizieranno a scomparire. La trama del gioco è stata sviluppata molto bene, non c'è dubbio. Quando vi sembrerà di essere giunti in una situazione di stallo o vi troverete in un luogo tipo labirinto (come la nave o il magazzino), succederà qualcosa che vi rimetterà in azione. L'unico inconveniente è che ci sono un paio di occasioni in cui non andrete avanti finché non farete delle azioni ben precise, anche se è presente l'aiuto in linea per non farvi perdere troppo tempo. I giochi FMV non sono famosi per avere una buona profondità di gioco, ma X-Files vi farà riflettere parecchio, e se non vi aiutano i suggerimenti del gioco, lo faranno sicuramente i tipici ingredienti di X-Files. Quando un corpo scompare dall'obitorio e il patologo dice "Questo è strano!" sapete che sta per succedere qualcosa di incredibile, e sarà proprio così. Uno dei punti di forza del gioco è il sistema dei comandi. Non dovrete mai guardare il manuale o domandarvi come funziona qualcosa, perché è tutto estremamente facile da usare. La parte più faticosa del lavoro è già fatta: basta puntare e cliccare, ed evitare di commettere errori imbarazzanti o che possono mettere a repentaglio la vostra vita. Per essere più chiari, sappiate che se vi trovate in missione e fate qualcosa che Mulder non farebbe mai vi ritroverete con una pallottola in testa e assisterete alla sequenza che mostra il vostro corpo all'obitorio. Forse preferite assistere all'esplosione negli uffici della compagnia di trasporto merci? Queste scene tendono a far finire il gioco in maniera abbastanza brusca, e verrete rimandati alla parte del gioco in cui vi trovavate prima di morire (ricordatevi di salvare!). Anche se è molto bello visivamente e ha un'atmosfera thriller che forse potrebbe anche farvi venire il cardiopalma, X-Files ha qualche problema.



Non è il miglior gioco del mondo, per incominciare. Come la maggior parte dei giochi FMV tende a essere un po' lineare. Non andrete avanti finché non avrete fatto la mossa giusta o trovato l'oggetto necessario, il che vi può far perdere tempo a girovagare nei vari luoghi del gioco. Non lasciatevi sviare da questi difetti, però, perché X-Files offre una dose di tensione che premierà i vostri sforzi. Sì, è un gioco FMV, ma a pensarci bene non sarebbe potuto essere niente di diverso. È comunque un'esperienza da fare e i fan di X-Files saranno felici di incontrare i vari personaggi della serie, con la classica trama piena di intrighi e misteri. È il miglior gioco FMV fino a oggi anche se, forse, non appassionerà i giocatori che non sono fan di X-Files. Coinvolgente e bizzarro come la serie televisiva.









Dopo cinque giorni di duro lavoro investigativo vi troverete a inseguire il sospetto numero uno in Alaska (anche se ce ne sono altri). Speriamo che sopravviva per rispondere a qualche domanda.

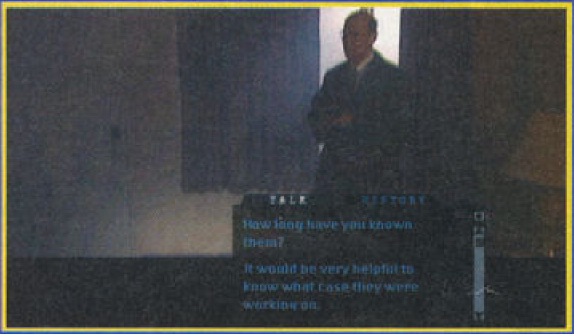
Il cellulare è il vostro collegamento con i sistemi investigativi, quando siete fuori in missione. Preparatevi ad ascoltare molti messaggi telefonici.

Chi ti credi di essere?

Nel gioco ci sono delle facce nuove, ma riconoscerete molti personaggi se siete veri fan di X-Files. C'è anche l'Uomo che Fuma.



Dana Scully. È suo il sangue nel magazzino, e non è un buon segno. Fa un'altra apparizione verso la fine del gioco.



Skinner è stato incaricato di investigare sui due detective. Gli investigatori più paranoici potrebbero pensare che sia coinvolto nella loro scomparsa.



Fox Mulder è un tipo un po' paranoico per gli UFO e pensa che tutti ce l'abbiano con lui. Che poi è pure vero... voi dovete salvarlo.

X-FILES	
VERSIONE RECENSITA	PC
GIOCATORI	1
DA	Fox Interactive
PREZZO	99.000 lire
USCITA	Ora

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	GLOBALE
Le sequenze video sono fantastiche, ci sono moltissimi luoghi e persone. Bello come il telefilm. 87	Dialoghi ben scritti sviluppano la trama. Musica ed effetti sonori d'atmosfera. 90	Dovete interagire con i luoghi, le persone e gli oggetti: ce ne sono a bizzeffe. 82	Non eccezionale, ma vi terrà impegnati. Ci tornerete a giocare spesso. 78	80

IL GIUDIZIO Anche se non siete dei fan della serie TV, è un gioco ben fatto. Un'ottima "esperienza" alla X-Files.

LA GUIDA

LA MIGLIORE, PIÙ GRANDE E COMPLETA GUIDA AI VIDEOGIOCHI!

presenta...

L'ANNUARIO DI GAMES MASTER

La seconda e ultima parte dell'annuario di Games Master. Questo mese vediamo trucchi, soluzioni e speciali di Games Master.

I GIOCHI DELL'INVERNO

Quali giochi occuperanno le nostre console e i nostri PC nel freddo inverno che sta arrivando? Quali titoli scalderanno il nostro focolare videoludico? Ve lo dice Games Master, attingendo a piene mani ai successi presentati alla fiera di videogiochi ad Atlanta: l'E3!

PlayStation PC

GAMES MASTER

Dalla celebre fiera E3 di Atlanta arrivano i giochi che giocheremo questo inverno. Scopriamoli insieme!



Legend of Zelda Ocarina of Time





La telecamera è sulle spalle di Link, ma può essere sui nemici.



In groppa! Potete tirare con l'arco mentre cavalcate!



Premete A per sfoderare la spada e attaccare!

Il gioco più atteso dell'anno ha finalmente una data di uscita

Avete visto le immagini, letto i dettagli e sognato quello che avreste potuto farci. E ora che si può giocare davvero a Zelda, cosa ci aspetta sotto quel dritto e appuntito cappello verde? Ecco alcuni particolari.

Formato:	Nintendo 64
Disponibile:	Dicembre



I labirinti non ci sono mai sembrati così belli.

Agganciamento

La soluzione di Zelda al difficile problema della telecamera è una funzione di "aggancio". Tenete premuto il grilletto Z per selezionare il cattivo più vicino a voi, fissando la telecamera in modo da potervi muovere e combattere senza che questa vi voli attorno per tutto il tempo. Carino!

Lo abbiamo giocato!
- **La varietà di nemici è veramente sbalorditiva.**
- **Ci hanno dato una spilla di Zelda per averlo provato.**

Nuovi Mostri

Pensavate che il primo scontro con Bowser che sputa fuoco, tutto in 3D, in Mario 64 fosse impressionante? Allora dovreste vedere i boss in Zelda. Oltre agli smilzi scheletri Staflos, all'immenso drago Dodongo e al disgustoso mostro-ragno, ci sono Gannondorf, che salta dentro e fuori da dei dipinti sul suo demoniaco cavallo, e un mostro d'acqua trasparente, sinceramente da togliere il fiato.

Il gancio

Link può dondolarsi tra i tetti usando un gancio che potrebbe anche esservi utile per liberare le scale, per poterci poi salire comodamente.

Cavalcare

Andare a cavallo lanciando frecce qua e là è un autentico divertimento.

Giocare questa versione avanzata di Zelda ha confermato che siamo in attesa di un altro potenziale capolavoro videoludico del grande Miyamoto.







Link l'elfo torreggiava sull'E3. Arrivare a una postazione era un'epica battaglia.

Jet Force Gemini

Formato:	Nintendo 64
Disponibile:	N.D.

La Rare continua la sua politica di tirar fuori a sorpresa titoloni top secret (qualcuno ricorda Diddy Kong?). Questa volta la rivelazione riguarda Jet Force Gemini. L'E3 di quest'anno ha ospitato questo sparatutto dall'aspetto fantastico che si svolge in ambienti tridimensionali alla Mario.
Con tre personaggi a disposizione, un ragazzo (Juno), una ragazza (Vela) e un cane (Lupus), i giocatori dovranno alternare l'uso di uno a quello di un altro per sfruttare le loro diverse abilità, distruggere ondate di cattivoni e potenziare le proprie armi nello stile dell'ormai mitico Contra sul Super Nintendo. Essendo un gioco Rare, state sicuri che sarà pieno zeppo di enigmi e bonus.


Le armi sembrano già spettacolari.


Sembra un membro della famiglia dei Gremlin.

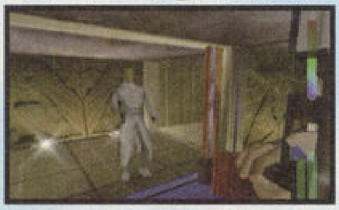

Effetti di luce e riflessioni della Rare.

Dai creatori di GoldenEye 007, inoltre, potete aspettarvi anche un bel po' di furtivo sgattaiolare per i livelli oltre a un'azione frenetica e adrenalinica che vi farà sudare il dito sul grilletto. Sebbene in uno stadio molto preliminare, Jet Force Gemini sembra ormai destinato a essere un altro di gioco della Rare che vi farà restare a bocca aperta, e promette di unire una grafica nitida come poche volte si è vista su di un Nintendo 64 con una giocabilità che riporterà gli sparatutto ai fasti di un tempo.

Perfect Dark

Formato:	Nintendo 64
Disponibile:	1999

Abbiamo pubblicato delle foto del seguito di GoldenEye della Rare sullo scorso numero.
Perfect Dark è il seguito senza Bond di uno dei momenti migliori che il Nintendo 64 abbia avuto e, giudicando dal video mostrato alla stampa, sembrerebbe proprio eccitante quanto vi potreste aspettare.
Con protagonista un agente speciale, Joanna Dark, e ambientato in un cupo mondo futuristico caratterizzato da alieni e sinistre corporazioni, il gioco della Rare promette di essere più vasto e graficamente migliore di GoldenEye. I due "punti caldi" del video mostravano una sequenza con





Joanna su una hoverbike e una sezione in cui traeva in salvo un alieno.
Il gioco vanta effetti luce colorati in tempo reale e avrà anche un sonoro surround.

Twelve Tales
Conker 64

Formato:	Nintendo 64
Disponibile:	Fine '98





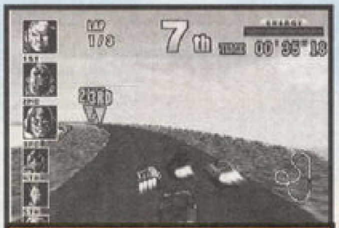
L'altra proposta della Rare per il platform 3D perfetto è questo carinissimo gioco con protagonisti Conker e il suo amico Berri lo scoiattolo, visti già in Diddy Kong Racing.
Potete giocare in due simultaneamente ed è presente un battle-mode a quattro giocatori. Il modo di affrontare il gioco cambia a seconda del personaggio. Berri, per esempio, non può combattere con i cattivi da sola.

Lo abbiamo giocato!
• Sì, è Mario 64 con uno scoiattolo • Si controlla come il gioco Nintendo.

F-Zero X

Formato:	Nintendo 64
Disponibile:	Inverno

Il gioco di corsa spaziale di Miyamoto si avvicina sempre di più al completamento e la versione giocabile che abbiamo provato filava come un treno (bisogna vedere quale...).
Alcune persone si sono lamentate che il gioco non sembrava buono come avevano sperato; comunque, come nell'originale per Super Nintendo, le piste sono progettate bene, con in mente il comportamento delle vetture che viaggiano su un cuscinetto d'aria.



Lo abbiamo giocato!
• Velocissimo • Il joystick analogico non è troppo sensibile

Con 30 veicoli simultaneamente sullo schermo e la sperimentata giocabilità della Nintendo che trasuda da ogni pixel dello schermo, questo gioco dovrebbe porre degli standard alti con cui poi si dovrà scontrare Wipeout 64.

F1 World
Grand Prix

Formato:	Nintendo 64
Disponibile:	N.D.

Il serio problema dell'assenza di un gioco di corse degno di questo nome su Nintendo 64 potrebbe essere risolto in grande stile da questo titolo di Formula 1 sviluppato dalla Paradigm.
La grafica si avvicina ai livelli di Formula 1 97 della Psygnosis e avrete tutte le piste con tanto di dettagli particolareggiati e reali. Aggiungete condizioni atmosferiche variabili, usura delle gomme, regolazione dei rapporti del cambio e altro ancora per la gioia degli amanti del



realismo, oltre a piacevoli tocchi come la modalità Challenge, che vi permette di ricreare classiche competizioni.


NON PERDETE...
PAG. 36 Banjo Kazooie



Formato:	**PSX**
Disponibile:	**Natale**

Spyro the Dragon

Fate la conoscenza della viola, pirotecnica star del nuovo platform targato Sony!

La Sony stava pensando a un titolo che potesse essere migliore persino di Mario da molto tempo. Spyro the Dragon è un nuovo platform 3D che porta la PlayStation molto vicina all'idraulico della Nintendo. Il nostro amico viola ha una quantità di affettuose espressioni e atteggiamenti il cui pari in precedenza si era visto solo in titoli Nintendo. Può volare, planare, rotolare e soffiare fuoco per farsi strada attraverso 36 livelli divisi in sette mondi, ognuno con il suo particolare aspetto. Il vostro obiettivo è salvare i vostri amici draghi dal malvagio Gnasty Gnorc.

Lo abbiamo giocato!
• Uno dei più interessanti giochi dell'anno • Controllo analogico molto sensibile • Area di gioco enorme.



La grafica

Ha un aspetto fantastico e riesce finalmente a superare l'impossibilità di muoversi liberamente nei livelli che limita altri platform per PlayStation come Croc e Crash. Sullo sfondo potete vedere puntini in lontananza che pian piano si rivelano essere mostri o power-up, e non c'è traccia della solita nebbiolina. Gli scenari in alta risoluzione e i nitidi personaggi si muovono con deliziosa fluidità. Fondamentalmente non c'è alcun dubbio che questo sia un platform di seconda generazione per la PlayStation, allo stesso modo in cui Gran Turismo lo è stato per i giochi di corsa.

La giocabilità

La maggior parte dei cattivi nel gioco ha paura di Spyro e scappa via ogni volta che li avvicinate. Inseguite i cattivi e potrete farli arrosto con un veloce sbuffo di fuoco. Le farfalle che vengono liberate in questo modo sono essenziali per i vostri livelli di energia. Spyro può anche planare con le sue piccole ali da pipistrello, in modo da permettervi di vedere gli immensi livelli dall'alto, e ci dovrebbero inoltre essere dei sottogiochi segreti in cui dovrete volare in mezzo a degli anelli.



Mezzogiorno di fuoco?



I livelli sono mondi 3D.



Il soffio del drago.

X-Files

Formato:	**PSX**
Disponibile:	**Settembre**

Andate a pagina 46 per la recensione della versione PC. Il gioco per PlayStation sembrerebbe un quasi identico mix di video girati appositamente ed eventi sinistri. In uscita su ben cinque CD, vanta una storia scritta di suo pugno dal creatore della serie, Chris Carter.

5th Element

Formato:	**PSX**
Disponibile:	**Settem**



Una licenza di un film d'azione con più di un tocco di Tomb Raider. Controllo alternato dei due personaggi principali con enfasi sulla risoluzione di enigmi, un sacco di sparatorie e un mucchio di azione platform. Potrebbe essere un successo maggiore del film bizzarro su cui è basato.

Wild Arms

Formato:	**PSX**
Disponibile:	**Settembre**



Non un altro Final Fantasy 7 ma un buon gioco di ruolo d'azione. Il gioco usa la stessa visuale dall'alto tipica del Super Nintendo, adottata anche da Alundra, per la maggior parte del tempo, ma prevede impressionanti battaglie in 3D.

Tombi

Formato:	**PSX**
Disponibile:	**Agosto**

Un buon platform tradizionale in 2D a scorrimento laterale con qualche scappatina nel tridimensionale. Aspettatevi uno stile giapponese con interessanti elementi da gioco di ruolo.



NON PERDETE...



Spice World PAG. 86

Crash 3

Formato:	PSX
Disponibile:	Dicembre

Bandicoot è tornato ed è, inevitabilmente, più grande e migliore che mai, almeno a giudicare da quello che dicono alla Sony.

Il terzo episodio delle avventure del nostro caro marsupiale sembra più che interessante, con alcuni livelli basati sul viaggio nel tempo pieni di inventiva, nuove azioni da compiere e una giocabilità meno lineare. Crash deve sfasciare le solite casse ovunque, dall'antico Egitto a Roma, dall'Inghilterra medievale alla preistoria infestata da dinosauri, con il nostro simpatico amico arancione sempre sulle tracce del malvagio Dottor Neo Cortex. Ricordate le sezioni dove cavalcavate il grande maiale e l'orso polare nei giochi precedenti? Beh, ci sono anche nel nuovo gioco, come notiamo dalla versione demo, in cui dovremo cavalcare una tigre sulla grande muraglia cinese! Oppure preferite una cavalcata su di un T-Rex per superare dei recinti? Ci sono addirittura hoverboard, sci a razzo, mini-sommergibili, aeroplani e motociclette per aggiungere varietà al più classico corri e salta. Questa volta, potrete anche impersonare Coco, la sorella di Crash, nel caso vi stancaste del vecchio amico arancione.









Lo abbiamo giocato!
• I movimenti della telecamera sono stati abilmente miscelati • Superbo il controllo analogico.

Syphon Filter

Formato:	PSX
Disponibile:	Novembre

Un personaggio ombroso. Questa furtiva avventura d'azione sembra un tentativo di incrociare Tomb Raider con GoldenEye 007.

Nei panni di Gabriel Logan, un'agente anti-terrorismo addestrata nello spionaggio, dovrete fermare dei pazzi terroristi ecologici che vogliono rilasciare il virus Syphon nell'atmosfera. Naturalmente, avrete a disposizione una grande quantità di armi e attrezzatura varia per facilitarvi il compito all'interno dei 16 grandi livelli. Particolarmente degna di nota è l'inclusione del fucile di precisione che vi permette di zoomare sui bersagli in modo da non farvi individuare... Ci ricorda piuttosto GoldenEye. Avrete anche una visione notturna che vi permetterà di colpire i nemici nell'oscurità con una visuale simile a ciò che potrebbe vedere un Predator guardando fuori dalla finestra in una bella mattinata.



Lo abbiamo giocato!
• Disposizione logica dei comandi • Missioni eccitanti • Contorni non perfettamente definiti

Popcorn

Formato:	PSX
Disponibile:	Inverno '98

Dietro un titolo poco invitante si cela l'interessante gioco d'esordio degli Eight Wonder, un team separatosi dalla Rare.

Il gioco è una specie di paltform alla Bomberman con i giocatori che si inseguono per differenti periodi temporali, piazzando bombe per poi ritirarsi a distanza di sicurezza. All'inizio saranno giocabili due personaggi, ma potrete controllare anche ogni boss che riuscirete a battere. La Sony promette una giocabilità che vi acchiapperà dall'inizio con una curva d'apprendimento che renderà gli enigmi progressivamente più difficili e la possibilità di esplorare livelli grandi e ben progettati. Sarà interessante vedere come andrà a finire, visto il recente difficile tentativo di trasformare Bomberman in platform sul Nintendo 64 e sulla PlayStation.

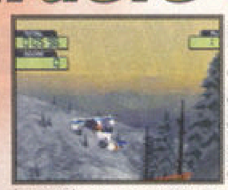


Cool Boarders 3

Formato:	PSX
Disponibile:	Novembre

Con l'ultimo Cool Boarders (a) che offriva la migliore azione snowboard sulla PlayStation e (b) che ha venduto quintali di copie non ci sorprende vedere questo sequel da mamma Sony, Cool Boarders 3.

Dovrebbe utilizzare un motore grafico completamente rinnovato per presentarvi le sue 36 piste. Ci saranno oltre 20 atleti, dieci autentiche tavole e la solita quantità di stupide acrobazie da imparare. Ma c'è di più: verrà sponsorizzato dalla QuickSilver, dalla Swatch e (non ne siamo sicuri) da Burtons. La migliore caratteristica, almeno sulla carta, dovrebbe essere l'opzione multitap per otto giocatori in testa a testa anche se solo il cielo può sapere come funzioni.





PAG. 70 Tekken 3

NON PERDETE...



Parasite Eve

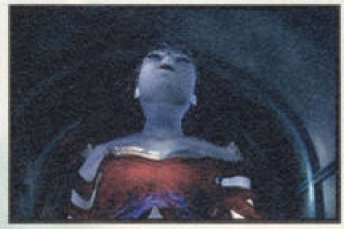
Questo deve essere il gioco di ruolo più impazientemente atteso dopo Final Fantasy 8, e se di solito leggete Games Master saprete che Parasite Eve è una raccapricciante storia horror contemporanea.



Anche in confronto agli altri pesi massimi presenti all'E3, dove è stato presentato, le sequenze cinematiche e i brillanti effetti di Parasite Eve sprigionavano pura classe. Il grande vantaggio che potrebbe avere su Final Fantasy 8 è un sistema di combattimento più realistico, che vi permette di muovervi durante le battaglie piuttosto che rimanere fermi in piedi come dei fessi. Inoltre avrete una grande profondità di gioco, con un'avvincente trama su di un DNA mutante e con tutte le statistiche e la varietà di locazioni che vi aspettereste dalla Square.

Lo abbiamo giocato!
- **Prima apparizione della versione in Inglese (completa di americanismi)**
- **Avvincente come non mai.**

Formato:	PSX
Disponibile:	Autunno '98



Xenogears

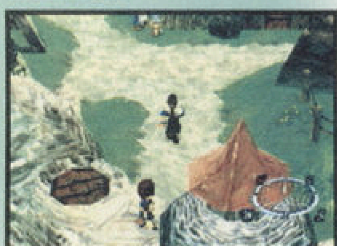
Formaot:	PSX
Disponibile:	Autunno '98

Destinazione: il futuro. I robot calpestano la superficie del pianeta cercando avversari e voi siete pronti ad accettare la sfida in questo fantastico gioco di ruolo d'azione della Square.

Le scene di battaglia sono visualizzate in completo 3D e ancora una volta la Square esce dai canoni degli RPG con un sistema di combattimento tra mech in tempo reale. Scordatevi degli scomodi menu: da buon gioco per console, Xenogears si affida ai pulsanti per dirigere l'azione. È anche farcito di oltre 20 minuti di animazione di qualità e di dialoghi che contribuiscono a creare la giusta atmosfera.



Robot e giochi di ruolo si incontrano



Brave Fencer Musashiden

Formato:	PSX
Disponibile:	Autunno '98

La Square sembra di buon umore in questa avventura fantasy con protagonista un piccolo simpatico guerriero chiamato Musashi.

Anche se la maggior parte del gioco è caratterizzata dall'esplorazione e dallo spremere frammenti di informazioni dai vari personaggi, ci sono anche parecchi combattimenti, questa volta in ambienti 3D in tempo reale nei quali potrete osservare il passaggio dal giorno alla notte mentre procedete nella vostra battaglia.





Body Harvest

Formato:	PSX
Disponibile:	Autunno '98

Dopo infiniti rinvii, lo sparatutto multi-veicolo dei DMA è di nuovo sulla carreggiata e sembra proprio fantastico.

Nella vostra guerra contro insetti alieni viaggiate dal passato al futuro provando a distruggere gli invasori prima che trasformino l'intera umanità in gustosi snack. Per questo compito potrete utilizzare di tutto contro la feccia aliena, dagli hovercraft ai jump-jet fino alle Ford Model T. Moltissima varietà e alcuni effetti fantastici danno al tutto un aspetto invitante.



Lo abbiamo giocato!
- **Azione veloce e frenetica**
- **Tantissimi strani veicoli.**

Tribal Lore

Formato:	PC
Disponibile:	Autunno '98

Tribal Lore vuole evocare un'atmosfera celtica con le sue quattro tribù di druidi e razze nordiche.

Potrete costruire armerie, fortezze e templi per proteggere la vostra tribù mentre erigete pietre per raccogliere il potere magico. L'ambiente 3D conterrà vortici, cascate, foreste e montagne pronte a essere sfruttate dai vostri maghi.



Lo abbiamo giocato!
- **Facile da controllare**
- **Impegnativo.**

Tomb Raider 3

Formato:	PSX • PC
Disponibile:	Novembre





L'eroina dei poligoni è tornata ed è pronta per nuove sinuose avventure.
Un motore grafico più potente fornisce texture migliori e rende i livelli più belli da vedere. I nemici ora hanno un'intelligenza artificiale migliorata e non si limitano a rimanere in piedi a farsi sparare. L'azione si svolge attorno al mondo e Lara cambia tenuta a seconda del luogo in cui si trova. Ci sono migliorie anche nella giocabilità, inclusi nuovi movimenti da poter effettuare. È inoltre in alta risoluzione anche sulla PlayStation e supporta il Dual Shock.

Lo abbiamo giocato!
• È sempre la stessa storia, ma chi si lamenta?

Daikatana

Formato:	PC
Disponibile:	Settembre



John Romero, famoso per Quake, mette le mani sul motore di Quake 2 e aggiunge un tocco di magia per creare il suo sparatutto in prima persona sui viaggi nel tempo.
Viaggiate nel tempo, combattendo oltre 60 diversi tipi di mostri con ben 32 armi. Ci sono sia enigmi sia mostri da uccidere. L'intelligenza artificiale è stata ben congegnata e non sarà certo una passeggiatina portare a termine il gioco. Potrete anche avere un sistema di comunicazione vocale con i vostri compagni. Gioco osannato pesantemente e in fase di sviluppo ormai da tempo immemorabile.

Lo abbiamo giocato!
• Quake 2 più folle che mai
• Stupefacente intelligenza artificiale dei nemici.

Ninja

Formato:	PSX
Disponibile:	Settembre



La Core lascia da parte le meraviglie del motore di Tomb Raider per rendere Ninja un avventura arcade affettatutto più veloce che mai. Venite inquadrati con un angolo di 45 gradi mentre vi fate strada attraverso i 13 livelli di azione giapponesoide e ricchi di magia.

Gangsters

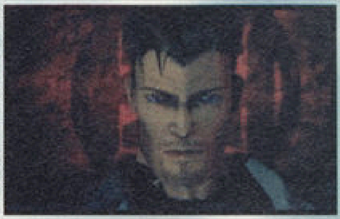
Formato:	PC
Disponibile:	Novembre

Diventate il boss di una gang di oltre 400 malfattori in una città di mille isolati. Estorcete, corrompete, minacciate e conducete loschi affari. E non dimenticate di 'occuparvi' di chiunque si metta in mezzo alla vostra strada mentre lottate con la polizia per il controllo del territorio. I 5.000 abitanti della città sono tutti vostri in questo gioco di strategia dai risvolti criminosi.



Fighting Force 64

Formato:	N64
Disponibile:	Natale

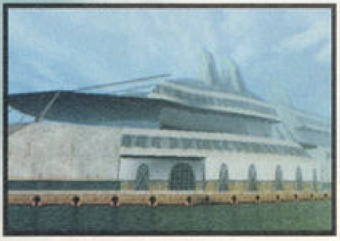


Avete già visto le versioni PC e PlayStation di questo picchiaduro a scorrimento della Core. Quattro personaggi tra cui scegliere e un sacco di gente da prendere a calci. Ha un sacco di mosse e in più potete usare qualsiasi cosa troviate in giro come arma. Quasi un Final Fight in 3D.

Omikron

Formato:	PSX • PC
Disponibile:	Agosto

Un'avventura d'azione in 3D nella quale dovrete possedere dei corpi per impedire a un demone di conquistare il mondo. Il motore 3D sembra fantastico e la giocabilità comprende alcune trovate, come l'abilità di reincarnarvi nell'ultima persona che avete toccato prima di morire, che conducono a situazioni piuttosto bizzarre.



Thief

Formato:	PC
Disponibile:	Ottobre

Un'avventura dinamica sparatutto dai tizi che hanno prodotto i primi giochi della serie Ultima e System Shock. Prevede una visuale in prima persona con enigmi e combattimenti che faranno contenti gli avventurieri.

Tarten Army

Formato:	PC
Disponibile:	Novembre



Richiama un po' alla mente Braveheart. Conquistate i clan della Scozia o salite al trono d'Inghilterra in questo gioco di strategia e combattimento. Controllate il leader di un clan che a sua volta controlla delle truppe. Il tutto è visualizzato in 3D e l'azione in tempo reale è molto piacevole.

Dominion

Formato:	PC • PCX
Disponibile:	Estate '99



Un altro gioco stile Command & Conquer, ma questa volta con grafica in alta risoluzione. Avete quattro razze da controllare e un sacco di differenti unità. Nelle 48 missioni previste combattete per il controllo della superficie di un pianeta, mentre una battaglia di proporzioni maggiori si svolge nello spazio. Red Alert, Total Annihilation e Starcraft sono avvertiti.

Warzone 2100

Formato:	PC
Disponibile:	Settembre

Ambientato nel ventunesimo secolo, è un gioco di strategia in tempo reale in cui dovrete riprendere il controllo del nord America. In puro stile Command & Conquer, dovrete studiare e sviluppare nuove unità militari da utilizzare in battaglia negli scenari 3D a telecamera mobile. Alcune unità hanno anche la capacità di imparare durante lo svolgersi del gioco.

NON PERDETE...



Final Fantasy 7 PAG. 78



PAG. 42 Commandos

NON PERDETE...

Metal Gear Solid



Formato:	PSX
Disponibile:	N.D.

Sicuramente sarà uno dei più grandi giochi dell'anno. Metal Gear Solid era così impressionante che alla fiera E3 di quest'anno anche il miglior game designer della Nintendo, Shigeru Miyamoto, ha lasciato il suo Zelda per giocarlo allo stand della Konami.

Date un'occhiata alla nostra anteprima nel numero scorso se volete vedere il gioco nel dettaglio. Non potrete non essere impressionati dal thriller di silenzioso spionaggio della Konami. La grafica è fantastica e l'atmosfera non vi lascerà andare una volta che ne verrete catturati, il che non capiterà dopo molto tempo. Le cattive notizie sono che probabilmente la Konami non farà uscire la versione PAL entro quest'anno, quindi Metal Gear Solid potrebbe essere il gioco che vi convincerà a comprare una console giapponese. Potenzialmente questo è il gioco più importante mai creato dalla Sony.







Ha un aspetto magnifico e un sonoro fantastico.



Vi terremo informati su Metal Gear Solid fino alla sua pubblicazione.

Lo abbiamo giocato!
La giocabilità più solida (scusate il gioco di parole) che abbiamo mai provato.

Castlevania 3D

Formato:	Nintendo 64
Disponibile:	Inverno

Tutti personaggi nuovi, una nuova trama e, cosa più importante di tutte, un'ambientazione 3D totalmente nuova. La stupenda serie di vampiri della Konami prende nuova vita in questa avventura per Nintendo 64.

A seconda di quale dei quattro personaggi disponibili sceglierete il gioco avrà un'impostazione diversa, e ognuno di esse vi porterà a un finale unico. Il fatto che i vari momenti della giornata ha effetti diversi sui personaggi è una delle tantissime caratteristiche che la Konami ha riunito in una cartuccia. Questa avventura platform 3D potrebbe fornire al Nintendo 64 quella marcia in più tanto attesa.



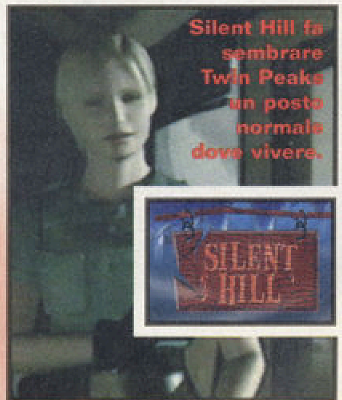
Quando la nonna si trasformò in lupo mannaro si aspettava che la sua tintura blu sparisse.

Silent Hill

Formato:	PSX
Disponibile:	Inverno

Saltando sui vagoni del treno horror alla Resident Evil, alla Konami sono pronti per pubblicare l'inquietante Silent Hill.

Dovrete esplorare la città di Silent Hills per ritrovare la vostra figlia perduta. Preparatevi a ogni sorta di avvenimenti orrendi, inclusa una città "specchiata" in una dimensione parallela. Il gioco vanta anche degli incredibili filmati in grado di competere con quelli di Tekken 3 e quel genere di azione che vi lascerà la voglia di vedere di più... se avrete il coraggio di continuare. Un vero pretendente alla corona di Resident Evil 2.

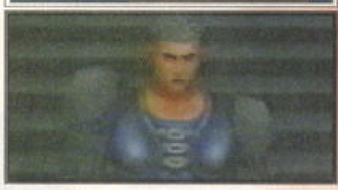


Silent Hill fa sembrare Twin Peaks un posto normale dove vivere.

Lo abbiamo giocato!
- Su nel pad direzionale è sempre Avanti: cambialo, Konami!
- Bellissima computergrafica.

Hybrid Heaven

Formato:	Nintendo 64
Disponibile:	Natale '98



Prendete Tomb Raider, unitelo a un'azione in stile Metal Gear Solid e aggiungeteci una trama in stile Alien. Hybrid Heaven trasporta tutto questo in una New York futuristica dove il presidente è stato rapito dagli alieni. Voi siete la sola persona in grado di togliere quelle dita extraterrestri dal pezzo grosso della Nazione.

C - The Contra Adventure

Formato:	PSX
Disponibile:	Inverno '98

Un altro classico trasportato in un'ambientazione 3D. La Konami ha mischiato gli elementi a scorrimento laterale dei titoli Contra con la grafica 3D e tre differenti punti di vista. L'azione è violenta come sempre con otto nuove armi e livelli enormi pieni di nemici e boss sui quali provarle.



Survivor

Formato:	Nintendo 64
Disponibile:	Inverno '98



È un Tomb Raider a sfondo fantascientifico con dei trucchetti che la Konami ha utilizzato per spingere la grafica 3D ancora più avanti. Il gioco vi fa esplorare delle biosfere che contengono delle regioni simili a quelle terrestri mentre scappate da un'astronave schiantata. Dovrete imparare a utilizzare le armi e un sacco di mosse per avere la speranza di sopravvivere.

Deadly Arts

Formato:	Nintendo 64
Disponibile:	N.D.

Un picchiaduro 3D che vi permette di disegnare il vostro combattente prima di scatenarlo contro gli avversari. Gli scenari sono interattivi e potrete utilizzare lo scenario a vostro vantaggio. Potrebbe unirsi a Fighters Destiny come il secondo picchiaduro decente su Nintendo 64.



Rival Schools: United By Fate

Formato:	Nintendo 64 • PC
Disponibile:	Natale

Il titolo fa pensare a un film di serie B, ma dietro il nome un po' curioso giace un picchiaduro per PlayStation estremamente piacevole.
Già distintosi come buon rissaiolo nelle sale giochi, Rival Schools comprende 14 combattenti allievi di sei differenti licei giapponesi. Come vi aspettereste dai creatori di Street Fighter, le battaglie saranno incontri spettacolari di piedi, pugni e facce. C'è un nuovo stile di super combo nel gioco chiamato Burning Vigor Attack. Attivatelo per accedere a ogni sorta di effetti speciali in stile Street Fighter EX Plus Alpha mentre lo schermo diventa nero e una super mossa esplode a tutto video. Vanta anche un entusiasmante sistema di collaborazioni grazie a cui potrete infliggere degli enormi danni in due contro uno. L'intero gioco degenera presto nelle classiche zuffe in stile Street Fighter, ma con un livello di combattimenti 3D basati su poligoni che vi farà davvero impazzire.





Vi mette in guai minori rispetto a una rissa reale nella vostra scuola.

Lo abbiamo giocato!
- **Difficile da giocare.**
- **Bello successo.**

X-Men Vs Street Fighter

Formato:	PSX • Saturn
Disponibile:	Inverno '98



Già uscito in Giappone e già ampiamente testato da noi, è un picchiaduro che vede affrontarsi i mutanti della Marvel, gli X-Men e tutti i personaggi presi dai vari Street Fighter.
A livello di personaggi, la scelta è quanto di meglio possa sognare un fanatico di picchiaduro, con l'inclusione a sorpresa di Cammy, vista l'ultima volta in Super Street Fighter 2. Ci sono anche Gambit, Rogue e Sabretooth al loro primo debutto in un gioco di combattimento. È il solito picchiaduro con nuove locazioni, una migliore animazione e un gran cast di personaggi.



Freestyle Boardin' '99

Formato:	PSX
Disponibile:	Inverno '98

Ancora i fichetti delle nevi, ma questa volta il gioco è proveniente dalla Capcom, e quindi non può che essere interessante.
Freestyle Boardin' '99 incorpora un sacco di stili differenti di boarding, dal downhill half-pipe al free-style jumping al downhill moguls, qualunque cosa siano. Potrete scegliere tra cinque personaggi differenti, ci sono 50 figure da imparare e si dice che il motore grafico sia abbastanza buono da gestire tutti i poligoni che servono. Tutto ciò ci suggerisce che Cool Boarders 3 potrebbe ricevere una brutta sorpresa dopo tutto.



Pocket Fighters

Formato:	PSX
Disponibile:	Ottobre

Una minuscola e intelligente "costola" di Puzzle Fighter. Aspettatevi un'animazione fluida al punto giusto e un'azione che testi le vostre dita, ma con delle versioni Super Deformed tutte carine dei personaggi di Street Fighter e Dalkstalkers. La grafica è, senza dubbio, divertente.



Megaman Legends

Formato:	PSX
Disponibile:	Inverno '98



Mega Man entra nel mondo del 3D! Era ora! Questa intelligente avventura include elementi RPG, sequenze di trama e parti sparatutto, offrendo all'eroe a 16 bit un gioco decente su PlayStation. Le sequenze dei boss sono davvero impressionanti.

Capcom Generations

Formato:	PSX
Disponibile:	Settembre

I migliori classici di Capcom. La Street Fighter Collection è già qui. Presto vedremo tre compilation di giochi di Ghosts & Goblins e della serie degli sparatutto ambientati nella seconda guerra mondiale 1942. Entrambi hanno disegni originali extra e informazioni sulla produzione.

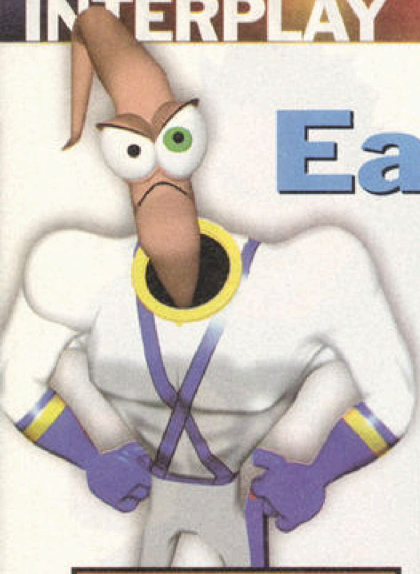


Darkstalkers 3

Formato:	PSX • Saturn
Disponibile:	Ottobre



L'altro profeta dei picchiaduro 2D della Capcom giunge su PlayStation nella forma di Darkstalkers 3. C'è una porzione extra di animazione fastosa e combattimenti intuitivi con i soliti guerrieri di DarkStalkers e Night Warriors, coadiuvati da quattro nuovi combattenti demoniaci. Ulteriori notizie quanto prima.



Earthworm Jim 3D

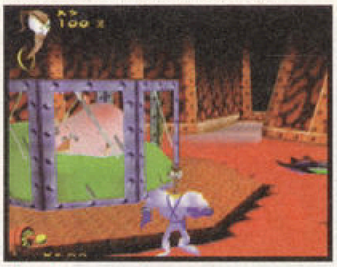
Formato:	N64• PSX• PC
Disponibile:	Autunno '98

Interplay si ripresenterà con due nomi già noti al pubblico: quello Earthworm Jim e quello del suo creatore Dave Perry.

Il nostro Jim, dopo essere stato 'ibernato' per qualche tempo in seguito alla prima realizzazione per PlayStation, ritorna con un nuovo look 3D su Nintendo 64, PlayStation e PC. La trama è ancora più folle che nelle precedenti avventure invertebrate: il nostro eroe è stato colpito da una mucca cadente e dopo aver perso conoscenza si ritrova a vagare nei meandri del suo subconscio. Anche i vecchi nemici come Evil il gatto e il professor Monkey-For-A-Head hanno subito il trattamento poligonale, e per curare la malattia mentale di Jim dovrete fare lo snowboard sui maiali, cavalcare dei razzi e risolvere dei rompicapi.

Lo abbiamo giocato!
• Livelli folli • Un sacco di idee geniali • Animazioni grandiose • Divertimento garantito.


Ah ah ah ah staying alive...


Jim ha un andamento tutto suo.



Sottogiochi in avvicinamento!

Wild 9

Formato:	PSX
Disponibile:	Settembre

La Shiny era così scontenta della versione originale di Wild 9 che alla fine il gioco è stato completamente revisionato. Il risultato è la prima simulazione di tortura del mondo.





OK, andate in giro esplorando la galassia, ma il vero divertimento proviene dalla vostra arma principale. Vi permette di fare a pezzu, infilzare, affogare o colpire con scariche elettriche i vostri nemici. La garanzia che vedrete ogni minimo atroce dettaglio è data dagli oltre 3.000 fotogrammi di animazione.

Lo abbiamo giocato!
• Molto veloce • Un sacco di occasioni per torturare.

Fallout 2

Formato:	PC
Disponibile:	Ottobre




Questo sembra meglio del primo.

Catapultandovi 50 anni dopo l'uscita del gioco di ruolo originale, Fallout 2 vi regalerà tonnellate di combattimenti all'ultimo sangue contro mutanti e robot.

L'idea è quella di apprendere tutta la tecnologia e acquisire ogni tipo di abilità possibile evitando contemporaneamente di farsi smembrare dai cattivi. I nemici controllati da un'intelligenza artificiale e i combattimenti dovrebbero soddisfare in pieno sia i fan del primo episodio sia i nuovi giocatori. Aspettatevi la recensione completa in tempi brevissimi.

Lo abbiamo giocato!
• Sistema di controllo facile da usare • Trama entusiasmante

Boulders Gate

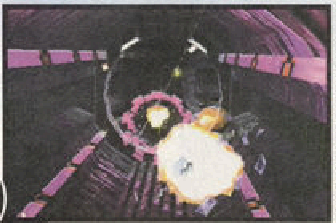
Formato:	PC
Disponibile:	Autunno '98

Risolvere gli omicidi per evitare la guerra è quanto viene richiesto da questo gioco. Con oltre 80 ore di gioco effettivo, 10.000 schermate e grafica SVGA, potrebbe dare del filo da torcere a Final Fantasy 7.

Descent 3

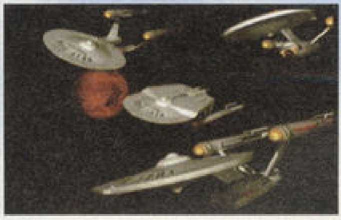
Formato:	PC
Disponibile:	Autunno '98

Interplay ha rinnovato completamente la grafica della sua terza odissea 3D, che inoltre ora contiene 15 livelli giganti, dieci nuove armi e nuove possibilità di combattimento. Aspettatevi una bella opzione multi-player.



Star Trek

Formato:	PC
Disponibile:	Autunno '98

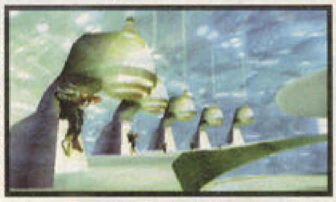


L'ultima avventura della saga di Star Trek è doppiata con le voci del cast televisivo originale. Scoprite le origini dei popoli con le orecchie a punta (vulcaniani e romulani, no?) e sventate cospirazioni, sabotaggi e omicidi.

Giants

Formato:	PC
Disponibile:	Autunno '98

Dai programmatori di MDK un gioco in cui impersonerete una divinità che guida nella lotta per la sopravvivenza una delle tre etnie. Modificate i paesaggi, controllate gli elementi e pappatevi gli avversari nelle 40 diverse isole presenti nel gioco.



NON PERDETE...



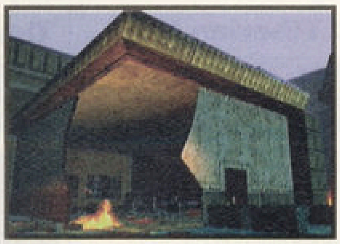
Messiah PAG. 14

Turok 2



Formato:	Nintendo 64 • PC
Disponibile:	Natale







Lo abbiamo giocato!
• Si controlla come il suo predecessore • Ottime nuove armi (le mine antiuomo sono grandiose).

Giocateci e capirete perché chi dice che il Nintendo 64 non ha le qualità per sfondare sta dicendo una sciocchezza.
È ricco di favolose azioni esplosive in prima persona con grafica mozzafiato e ha una giocabilità che non vi farà più schiodare dalla vostra console. È più esteso, più difficile e molto più violento del suo predecessore; ha nuove armi e molte nuove sfortunate vittime su cui provarle. La progettazione dei livelli è accorta e vi lascia desiderosi di scoprire cosa accadrà nella sezione successiva. Quake 2 è in dirittura d'arrivo, ma non sarà facile sconfiggere Turok 2 con le sue modalità multi-player 'scontro mortale' per quattro giocatori.

Shadowman

Formato:	Nintendo 64 • PC
Disponibile:	Estate '99

Promette qualcosa di completamente nuovo per i proprietari del Nintendo 64: orrore, sangue e violenza esasperata.
È basato sugli albi di fumetti e si presenta come una versione dark e malvagia di Tomb Raider. All'inizio del gioco vi ritroverete in un manicomio (veramente da brivido) e da lì continuerete la vostra avventura attraverso un sacco di livelli da incubo. Ovunque vi girerete vedrete accadere qualcosa di terrificante. La grafica è eccezionale e la giocabilità non dovrebbe essere da meno.



Il gioco più terrificante per Nintendo 64. La versione per PC darà il meglio con una scheda grafica 3Dfx.







Lo abbiamo giocato!
• Si può portare un'arma per mano • Si usano oggetti magici • Trama complessa.

Extreme G2

Formato:	Nintendo 64
Disponibile:	Ottobre



L'originale era la gara più veloce di sempre, e il seguito promette ancora di più in ogni aspetto: più tracciati, più veicoli e più armi. Ci sarà una bella sfida tra Extreme G2 e WipEout 64.

Constructor 2

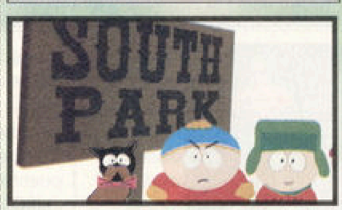
Formato:	PC
Disponibile:	Ottobre

Costruite la vostra città, popolatela di gente e provate a interferire con i pianificatori delle città rivali. Come accadeva nell'originale, il divertimento sta nella pianificazione della città ma anche nel vandalismo e nelle faide stile banda mafiosa, ma adesso è ambientato tutto nel futuro.



South Park

Formato:	PC • PCX
Disponibile:	Estate '99



Unitevi agli irriverenti protagonisti del fortunatissimo cartone USA e vivete le vostre avventure nella città di South Park. Se avete avuto occasione di vedere il cartone saprete cosa aspettarvi, altrimenti... non vi resta che provare!

Machines

Formato:	PSX • Nintendo 64
Disponibile:	Natale

Simile a Starcraft ma migliore e più grande. Controllerete una delle quattro etnie e utilizzerete le risorse disponibili per costruire le vostre forze armate. Potrete anche scegliere tra la visuale in prima o in terza persona e prendere il controllo di unità individuali.



Altri grandi in arrivo

Force Commander

Formato: PC
Disponibile: Ottobre

Dopo la delusione di Star Wars Supremacy, sembra che la LucasArts ce l'abbia fatta con Force Commander. È una specie di Command & Conquer, ma con le unità e i personaggi di Star Wars. Potrebbe diventare il gioco numero uno del periodo natalizio... sempre che lo finiscano in tempo.



Alien Vs Predator

Formato: PC/PSX
Disponibile: Novembre

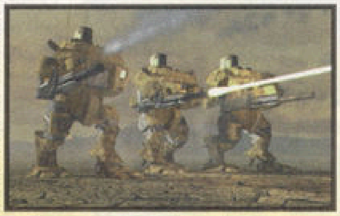


Un altro emulo di Quake, ma questa volta sceglierete tra alien, predator o un marine umano, che hanno delle missioni differenti da portare a termine. Il motore 3D e la grafica sembrano fantastici e i primi segni sono molto promettenti

C&C Tiberian Sun

Formato: PC
Disponibile: Novembre

Il vero seguito del Command & Conquer della Westwood (Red Alert era solo un disco aggiuntivo di missioni molto glorificato, dopotutto) ci porta un motore grafico migliorato e carico di nuove caratteristiche. Sarà abbastanza per battere Total Annihilation? I possessori di PC non aspettano altro.



Trespasser

Formato: PC
Disponibile: Settembre



Dopo due film altamente dispendiosi, le menti che hanno lavorato a Jurassic Park rivolgono il loro enorme budget verso il PC con questa avventura d'azione 3D ricca di effetti speciali. Fantastica grafica e un design intelligente lo rendono un gioco da attendere con ansia.

Superman

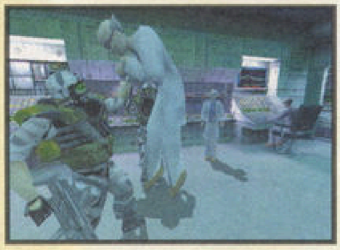
Formato: Nintendo 64/PSX
Disponibile: Novembre

Il debutto su Nintendo 64 dell'uomo d'acciaio comprende tutti i cattivoni della serie a fumetti che vogliono uccidere voi sapete chi. Potrete volare e combattere mentre tenterete di eliminare dalla faccia della terra Lex Luthor e i suoi scagnozzi. Lois sarà presente, ma non potrete sbaciucchiarla.



Half-Life

Formato: PC/PSX
Disponibile: Natale



Prendete il motore grafico di Quake, modificatelo e inseriteci dei livelli fantastici e dei nemici con un ammontare pericoloso di Intelligenza Artificiale e otterrete uno dei più attesi sparatutto in prima persona del momento. Dovrebbe essere grande.

H.E.D.Z

Formato: PC
Disponibile: Settembre

Personaggi dall'aspetto folle corrono lungo dei labirinti, uccidendosi a vicenda e rubando le teste che conferiscono loro poteri speciali. Suona strano? Aspettate finché non ci metterete le mani sopra. La modalità multi-player è totalmente fuori di testa. Bella grafica, livelli enormi e azione folle dovrebbero attirare.



Duke Nukem Forever

Formato: PC
Disponibile: Natale



La massa di muscoli più fica della storia dei videogiochi ritorna per un altro sparatutto in prima persona. Questa volta il gioco usa il motore 3D di Unreal, e noi tutti abbiamo visto quanto era bello il mese scorso. Aspettatevi qualche azione che non piacerà ai moralisti.

Prey!

Formato: PC
Disponibile: Natale

O.K., forse gli sparatutto 3D non sono esattamente rari al giorno d'oggi, ma quelli che hanno l'aspetto e la giocabilità di Prey! lo sono. Il motore grafico pompa fuori poligoni a una velocità impressionante e l'azione è veloce e furiosa come in tutti gli altri contendenti alla corona di Quake. Il massimo.



WWF Warzone

Formato: Nintendo 64/PSX
Disponibile: Agosto



Ancora uomini in pantaloncini che si picchiano usando mosse incredibili. Questo tentativo in 3D sembra il migliore di tutti i giochi di wrestling. Vi permette persino di creare la vostra superstar di WWF e di provarla nei combattimenti in gabbia e persino in match con le armi. Sembra divertente.

Mortal Kombat 4

Formato: Nintendo 64/PSX
Disponibile: Settembre

I ragazzi sono tornati in città, con le ragazze e alcuni nuovi personaggi al seguito nell'ultimo sanguinolento picchiaduro della serie di Mortal Kombat. Dimenticatevi Mythologies: questo è il ritorno di Mortal Kombat nell'Olimpo dei videogiochi. È tutto 3D e le mosse speciali e le fatality sono meglio che mai.



Tenchu

Formato: PSX
Disponibile: Novembre



Sorpassa Resident Evil 2 per quanto riguarda lo splatter. Conducete un ninja attraverso livelli 3D alla Tomb Raider per assassinare i vostri bersagli. Un sacco di gente da uccidere con uno stile spettacolare. Un approccio alle missioni a finale libero lo rende un gioco da attendere particolarmente.

Guida al futuro

Acclaim
- Bust-A-Move 2 N64
- Extreme G 2 N64
- Forsaken N64/PSX/PC
- Turok 2 N64/PC
- South Park PSX
- Shadowman PC/N64
- Constructor 2 PC
- All Star Baseball '99 N64
- NBA Jam '99 N64/PSX
- NFL Quarterback Club '99 N64
- WWF Warzone PSX/N64
- Jeremy McGrath's Supercross '98 PSX

Accolade
- Redline PSX/PC
- Starcon PSX/PC
- Test Drive 5 PSX/PC
- Test Drive: Off Road 2 PSX/PC
- Big Ai PSX/PC

Activision
- Asteroids PSX/PC
- Tenchu PSX
- Apocalypse PSX
- Vigilante 8 PSX
- Tai-Fu PSX
- X-Men PSX
- Quake 2 N64
- Beneath PC
- Legend of the 5 Rings PC
- Third World PC
- Interstate 82 PC
- Heavy Gear 2 PC
- Quake 2 Mission Pack 2: Ground Zero PC
- Sin PC
- Fighter Squadron PC
- Heretic 2 PC

Atlus
- Kartia (Rebus) PSX
- Tactics Ogre PSX

Beam International
- Biotech PC
- KKND 2 PC
- Dethcar 2 PC

Bluebyte
- Game, Set and Match PC
- Settlers 3 PC
- Shadowpact PC

Bungee
- Myth PC

Capcom
- Generations: Ghosts & Goblins PSX
- Generations: 1942 PSX
- Generations: Street Fighter 2 PSX
- Mega Man X3 PC
- Mega Man X4 PC
- Freestyle Boardin' '99 PSX
- X-Men Vs Street Fighter PSX
- Mega Man Legends PSX
- Pocket Fighter PSX
- Breath of Fire 3 PSX
- Rival Schools: United by Fate PSX
- Darkstalkers 3 PSX
- Street Fighter Alpha PC
- Street Fighter Alpha 2 PC
- Iron John Hawk PC
- Super Puzzle Fighter 2 PC

Crave Entertainment
- Milo's Bowl-o-Rama N64
- Redneck Rampage PSX
- Shadow Madness PSX
- Cesars 64 N64
- VR Pool 64 N64

Cryo Interactive Entertainment
- Atlantis: The Lost Tales PSX/PC
- Dreams To Reality PSX
- The Ring PC
- Forbidden City PC
- Intervention PC
- Riverworld PC
- Saga, Rage of the Viking PC
- UBIK PC

Crystal Dynamics
- Gex 3D: Enter the Gecko PSX
- Akuji the Heartless PSX
- Legacy of Kain: Soul Reaver PSX

Disney Interactive
- A Bug's Life - the game: Adventure in Microcosm PSX
- ESPN National Hockey Night PSX/PC
- ESPN NBA Tonight PSX/PC
- X-Games Proboarder PSX/PC

Dreamworks Interactive



Lara in Tomb Raider 3

- Small Soldiers PSX
- Trespasser PC

Eidos Interactive
- Tomb Raider 3 PSX/PC
- Daikatana PC
- Omikron: The Nomad Soul PSX/PC
- Final Fantasy 7 PC
- Ninja: Shadow of Darkness PSX
- Fighting Force 64 N64
- Thief: The Dark Project PC
- Commandos: Behind Enemy Lines PC
- Gangsters: Organised Crime PC
- Tartan Army PC
- Warzone 2100 PSX/PC
- Dominion: Storm Over Gift 3 PC
- Anachronox PC
- Revenant PC
- Vermin! PSX
- Urban Chaos PSX/PC

Electronic Arts
- Madden NFL '99 N64/PSX/PC
- Tiger Woods '99 PSX/PC
- Knockout Kings '99 PSX/PC
- World Cup '98 N64/PSX/PC
- NASCAR '99 N64/PSX
- NCAA Football '99 PSX/PC
- NHL '99 N64/PSX/PC
- Triple Play '99 PSX/PC
- LAPD 2100 AD PSX
- Moto Racer 2 PSX/PC
- Need For Speed 3: Hot Pursuit PSX/PC
- Road Rash 3D PSX
- Sid Meier's Alpha Centauri PC
- Fighter Legends PC
- World Air Power: Israeli Air Force PC
- SimCity 3000 PC
- Populous: The Beginning PSX/PC
- Ultima Ascension PC

Empire Interactive
- Combat Chess PC
- Pro Pinball: Timeshock PC
- Timeshock PC
- Apache Havoc PC
- Flying Corps Gold PC
- MiG Alley PC
- The Golf Pro PC
- 101st Airborne PC

Gremlin Interactive
- Buggy PSX/PC
- N20 PSX
- Hard War PC
- RPG PC
- Tribal Lore PC

GT Interactive
- B-Movie PSX
- Beavis & Butthead PSX/PC
- Dead Ball Zone PSX
- Duke Nukem Time To Kill PSX
- Oddworld 2: Abe's Exodus PSX
- Rogue Trip PSX
- Streak PSX
- Aeon Flux PC
- Big Game Hunter PC
- Bird Hunter PC
- Blood 2 PC
- Dark Vengeance PC
- Duke Nukem Forever PC
- Duke Trilogy PC
- East Meets West PC
- Huntin' PC
- MIA PC
- Nam PC
- Out Wars 1 PC
- Prey PC
- Star Trek Deep Space Nine PC
- Unreal PC
- Baseball Mogul PC
- Lode Runner 2 PC
- Powerslide PC
- Bass Pro Fishing PC
- Stealth Reaper 2020 PC
- Tras-Am Racing '68-'72 PC
- Mike Piazza's Strike Zone N64/PC
- Sensible Soccer 2000 PC
- Rebel Moon Revolution PC
- War of the Worlds PC
- Tides of War PC
- Total Annihilation 2 PC
- Wheel of Time PC
- Youngblood PC

Grolier Interactive
- Hardcorp PSX/PC
- V2000 PSX/PC
- Xenocracy PSX/PC
- Dragonflight: Chronicles of Fern PSX/PC
- Roland Garros '98: The French Open PC
- Asghan PC
- Tank Racer PSX/PC

Hasbro
- Beast Wars PSX/PC
- Centipede PSX/PC
- Frogger PSX/PC
- H.E.D.Z. PC
- Small Soldiers Build & Battle PC
- Whack & Roll PC
- Small Soldiers Toying with Danger PC
- Jeopardy PSX/PC
- Monopoly PSX/PC
- Wheel of Fortune PSX/PC
- Boggle PC
- Clue PC
- Game of Life PC
- Monopoly Star Wars PC
- Monopoly World Cup PC
- Sorry! PC
- Star Wars Millennium Falcon PC
- Battleship PSX/PC
- Risk PSX/PC
- Axis & Allies PC
- Mastermind PC
- Outburst PC

Infogrames/Ocean
- Looney Tunes N64/PSX
- Mission Impossible N64
- F22 Air Dominance Fighter PC
- F22 Total Air War PC



Messiah della Shiny

Inner Workings
- Golden Ears PC/PSX
- Operation Lemon Dog PC
- Plane Crazy PC/PSX

Interactive Magic
- Ultra Fighters PC
- Vangezs PC
- Seven Kingdoms PC

Interplay
- Fallout 2 PC
- Baldur's Gate PC
- MAX 2 PC
- Alien Intelligence PC
- Descent: Freespace PC
- Star Trek: Secret of Vulcan Fury PC
- Star Trek: Starfleet Command PC
- Earthworm Jim 3D N64/PC
- Descent 3 PC
- Giants PC
- Messiah PSX/PC
- Wild 9 PSX

Jaleco
- Punky Skunk PSX
- Speed Racer PSX
- Brahma Force PSX
- Tetris Plus PSX
- Tokyo Highway Battle PSX

Kemco
- Shadowgate 64 N64
- Top Gear Overdrive N64
- Twisted Edge Snowboarding N64

Konami
- Metal Gear Solid PSX
- Castlevania 3D N64
- Suikoden 2 PSX
- Deadly Arts N64

Lionhead
- Black & White PC

LucasArts
- Rogue Squadron N64/PC
- Indiana Jones and the Infernal Machine PSX/PC
- Force Commander PC
- Grim Fandango PC

MGM Interactive
- Return Ice 2 PSX/PC
- Tomorrow Never Dies PSX/PC
- WarGames PSX/PC

MicroProse
- X-Com: Interceptor PC
- Falcon 4 PC
- Guardians: Agents of Darkness PC
- Ultimate Civilisation PC

Microsoft
- Urban Assault PC
- Spitfire PC
- Age of Empires 2 PC

Midway
- Bio Freaks N64/PSX
- MK4 N64/PSX
- Off Road Challenge N64/PSX
- Blitz N64

Monolith Productions
- Get Medieval PC
- Gruntz PC
- Riot PC

Namco
- PacMan 3D PSX
- Tekken 3 PSX
- Tales of Destiny PSX

Nintendo
- 12 Tales: Conker 64 N64
- F-Zero X N64
- Pokemon GB
- Legend of Zelda: Ocarina of Time N64
- Banjo Kazooie N64
- Cruis'n The World N64
- Bomberman Hero N64
- F1 World Grand Prix N64
- NBA Courtside N64
- Major League Baseball N64
- 1080° Snowboarding N64

Psygnosis
- ODT PSX/N64
- Psybadek PSX
- F1'98 PSX
- Newman Haas Championship Racing PC
- Wipeout 64 N64

Rage
- Expendable PSX/PC
- Hostile Waters PC
- Incoming PC
- Dead Ball Zone PSX/PC
- Striker PSX/PC

Red Lemon Studios
- Aironauts PSX/PC

Red Storm Entertainment
- Tom Clancy's Rainbow Six PSX/PC
- Dominant Species PC
- Tom Clancy's Takeover PC

Sega of America
- House of the Dead PC
- Sega Rally 2 PC

Sierra
- Half Life PSX/PC
- Gabriel Knight 3 PC
- King's Quest 8 PC
- Don't Touch That Dial PC
- NASCAR 2 PC

Software 2000
- F1 Manager Professional PC
- Flying Saucer PC
- Pizza Syndicate PC

Sony
- Ghost In The Shell PSX
- Treasures of the Deep PSX
- Klonoa: Door to Phantomile PSX
- Everybody's Golf PSX
- Armoured Core PSX
- Tombi PSX
- Medievil PSX
- Spyro the Dragon PSX
- The X-Files PSX
- CoolBoarders 3 PSX
- Crash Bandicoot 3 PSX
- The Fifth Element PSX
- Popcorn PSX
- Spice World PSX
- Pet in TV PSX
- Wild Arms PSX
- Zero Divide 2 PSX
- Syphon Filter PSX
- Grandstream Saga PSX
- Bomberman World PSX
- NFL Xtreme PSX

Square
- Parasite Eve PSX
- Musachi PSX
- Xenogears PSX
- Bushido Blade 2 PSX

Sunsoft
- Hard Edge PSX
- Heter Plastik PSX
- Sky-X PSX
- Puma Street Soccer PSX/PC

Tecmo
- Deception 2 PSX
- Dead or Alive PSX
- Monster Rancher PSX
- Gallop Racer PSX

The 3DO Company
- Army Men PSX/PC
- Uprising PSX/PC
- Ground Wave PSX
- Vegas Games PC
- High Heat Baseball PSX
- Heroes of Might and Magic 3 PC

THQ
- Rugrats PSX
- Quest 64 N64
- Bass Masters: Tournament Edition PSX
- Brunswick Circuit Pro Bowling PSX
- World Championship Wrestling PSX/N64

Titus
- Superman N64/PSX
- Space Girl PC
- Quest for Camelot N64
- Roadsters 38 N64
- Automobili Lamborghini PC/N64
- Virtual Chess N64/PC

Ubi Soft
- Rayman 2 N64/PSX
- Tonic Trouble N64/PSX
- Buck Bumble N64
- Chaos PSX/PC
- Playmobil Action: Hype. The Time Quest PC
- F1 Racing Simulation '97 PC
- Playmobil Girl's World: Laura's Happy Home PC

United Interactive
- Nightmare in the Toy Factory PC
- Republic PC

Universal Studios Digital Arts
- Xena Warrior Princess PSX/PC

Virgin Interactive
- Thrill Kill PSX
- F16 Aggressor PC
- Recoil PC
- Swords & Sorcery PC
- Viva Soccer PSX
- Superbike World Championship PC
- Pro Sports Car Racing .. PSX/PC
- Duel: The Mage Wars PC
- Dawn of War PC

Westwood Studios
- Lands of Lore 3 PC
- Red Alert Retaliation PSX
- C&C: Tiberian Sun PC

L'ANNUARIO DI GAMES MASTER

SECONDA PARTE

Numero per numero, tutte le soluzioni, gli speciali e i trucchi proposti da Games Master

Le soluzioni dalla A alla Z

Titolo	Versione	Numero
Bushido Blade	PLAYSTATION	Giugno 1998
Final Fantasy (1 parte)	PLAYSTATION	Febbraio 1998
Final Fantasy 7	PLAYSTATION	Marzo 1998
Formula One ' 97 (prima parte)	PC/PLAYSTATION	Dicembre 1997
Formula One' 97	PC/PLAYSTATION	Gennaio 1998
Goldeneye 007 (1parte)	NINTENDO 64	Gennaio 1998
Goldeneye 007 (2 parte)	NINTENDO 64	Febbraio 1998
Grand Theft Auto	PC	Aprile 1998
Grand Theft Auto	PC	Maggio 1998
Lylat Wars	NINTENDO 64	Dicembre 1997
Quake 2	PC	Aprile 1998

Gli speciali dalla A alla Z

Titolo	Versione	Numero
Banjo-Kazooie	NINTENDO 64	Agosto 1998
C&C 2: Tiberian Sun	PC	Luglio 1998
Dark Stalkers 3	PLAYSTATION	Agosto 1998
Dark Stalkers 4	PC	Agosto 1998
Dune 2000	PC	Luglio 1998
Final Furlong	ARCADE	Marzo 1998
Global Domination	PLAYSTATION	Agosto 1998
Lands of Lore III	PC	Luglio 1998
Metal Gear Solid	PLAYSTATION	Agosto 1998
Mission: Impossible	NINTENDO 64	Luglio 1998
Mortal Kombat 4	PLAYSTATION	Agosto 1998
Mortal Kombat 5	NINTENDO 64	Agosto 1998
O.D.T.	PLAYSTATION	Agosto 1998
Outcast	PC	Agosto 1998
Parasite Eve	PLAYSTATION	Luglio 1998
Pocket Fighters	PLAYSTATION	Agosto 1998
Psybadek	PLAYSTATION	Agosto 1998
Ragukakids	NINTENDO 64	Agosto 1998
Shiny Happy People	PC	Marzo 1998
Street fighter EX 2	ARCADE	Agosto 1998
The X Files	PC	Luglio 1998
The X Files	PLAYSTATION	Luglio 1998
Turok 2	PLAYSTATION	Luglio 1998
Bomberman 64	NINTENDO 64	Dicembre 1997

I trucchi dalla A alla Z

A

Titolo	Vers.	Numero
2 extreme	PSX	Marzo 1998
Actua Soccer	PC	Marzo 1998
Actua Soccer 2	PSX	Aprile 1998
Actua Soccer 2	PSX	Agosto 1998
Aero Gauge	N64	Agosto 1998
Aerofighters Assault	N64	Agosto 1998
Age of Empires	PC	Maggio 1998
Age of Empires	PC	Giugno 1998
Age of Empires	PC	Agosto 1998
Alien Trilogy	PSX	Marzo 1998
Alien Trilogy	SAT	Dicembre 1997
Alien Trilogy	SAT	Gennaio 1998
Alien Trilogy	SAT	Marzo 1998
Amok	SAT	Gennaio 1998
Area 51	PSX	Agosto 1998
Area 51	SAT	Agosto 1998
Astal	SAT	Luglio 1998

B

Titolo	Vers.	Numero
B.O.B	SNES	Marzo 1998
Ballz	MD	Aprile 1998
Battle Arena Toshinden 3	PSX	Maggio 1998
Battlezone	PC	Agosto 1998
Black Dawn	PSX	Febbraio 1998
Blazing Dragons	SAT	Dicembre 1997
Blazing Dragons	SAT	Giugno 1998
Blood	PC	Gennaio 1998
Blood Omen: Legacy of Kain	PSX	Febbraio 1998
Bloody Roar	PSX	Giugno 1998
Bomberman 64	N64	Agosto 1998
Bubsy	MD	Aprile 1998
Bubsy 3d	PSX	Aprile 1998
Bust-a-Move 3	SAT	Maggio 1998
Bust-a-Move 3	PSX	Luglio 1998
Bust-a-Move 3	SAT	Febbraio 1998

C

Titolo	Vers.	Numero
C&C: Cover Operations	PC	Marzo 1998
Carmageddon	PC	Gennaio 1998
Casper	SAT	Gennaio 1998
Chameleon Twist	N64	Agosto 1998
Championship Manager 2	PC	Agosto 1998
Christmas Nights	SAT	Marzo 1998
Christmas Nights	SAT	Maggio 1998
Clayfighter 63 1/3	N64	Aprile 1998
Clayfighter 63 1/3	N64	Marzo 1998
Clokwork Knight	SAT	Marzo 1998
Club Football - the Manager	PC	Giugno 1998
Comix Zone	MD	Aprile 1998
Command & Conquer	PSX	Marzo 1998
Command & Conquer	SAT	Marzo 1998
Command & Conquer	PSX	Gennaio 1998
Command & Conquer	SAT	Gennaio 1998
Command & Conquer- Red Alert	PC	Aprile 1998
Command & Conquer- Red Alert	PC	Marzo 1998
Command & Conquer- Red Alert	PSX	Giugno 1998
Contra -Legacy of War	PSX	Marzo 1998
Cool Spot	MD	Aprile 1998
Courier Crisis	PSX	Giugno 1998
Crash Bandicoot	PSX	Febbraio 1998
Crash Bandicoot 2	PSX	Marzo 1998
Crash bandicoot 2	PSX	Aprile 1998
Crash bandicoot 2	PSX	Maggio 1998
Crash bandicoot 2	PSX	Luglio 1998
Critical Depth	PSX	Luglio 1998
Croc	PSX	Febbraio 1998
Croc	PSX	Aprile 1998
Croc	PSX	Maggio 1998
Croc	SAT	Aprile 1998

D

Titolo	Vers.	Numero
Darius Gaiden	SAT	Febbraio 1998
Dark Forces	PC	Marzo 1998
Dark Forces 2 - Jedi Knight	PC	Aprile 1998
Dark Forces 2 - Jedi Knight	PC	Marzo 1998
Dark Rift	N64	Aprile 1998
Darklight Conflict	SAT	Gennaio 1998
Daytona USA	SAT	Luglio 1998
Dead or Alive	SAT	Maggio 1998
Descent 2	PC	Marzo 1998

Descent 2	PSX	Maggio 1998
Desetr Strike	MD	Marzo 1998
Destruction Derby	PSX	Aprile 1998
Destruction Derby 2	PSX	Luglio 1998
Diablo	PSX	Agosto 1998
Diddy Kong Racing	N64	Marzo 1998
Diddy Kong Racing	N64	Maggio 1998
Diddy Kong Racing	N64	Giugno 1998
Diddy Kong Racing	N64	Luglio 1998
Die Hard Trilogy	PSX	Maggio 1998
Die Hard Trilogy	PSX	Maggio 1998
Die Hard Trilogy	SAT	Giugno 1998
Die Hard Trilogy	SAT	Maggio 1998
Disprutor	PSX	Maggio 1998
Donkey Kong Country 2	SNES	Marzo 1998
Donkey Kong Country 2	SNES	Maggio 1998
Doom 64	N64	Febbraio 1998
Doom 64	N64	Marzo 1998
Doom 64	N64	Marzo 1998
Doom 64	N64	Aprile 1998
Dragon Ball Z Final Bout	PSX	Marzo 1998
Duke Nukem 3D	PC	Marzo 1998
Duke Nukem 3D	PC	Maggio 1998
Duke Nukem 3D	SAT	Marzo 1998
Duke Nukem 3D	SAT	Marzo 1998
Duke Nukem 3D	SAT	Aprile 1998
Duke Nukem 3D	SAT	Giugno 1998
Duke Nukem 3D	SAT	Agosto 1998
Duke Nukem 3D	SAT	Agosto 1998
Duke Nukem 63	N64	Giugno 1998
Duke Nukem 64	N64	Agosto 1998
Duke Nukem: Total Meltdown	PSX	Maggio 1998
Dungeon Keeper	PC	Febbraio 1998
Dynasty	PSX	Aprile 1998

E

Earthworm Jim 2	PC	Marzo 1998
Excalibur	PSX	Gennaio 1998
Extreme Assault	PC	Maggio 1998
Extreme Assault	PC	Dicembre 1997
Extreme-G	N64	Marzo 1998
Extreme-G	N64	Aprile 1998
Extreme-G	N64	Giugno 1998
Extreme-G	N64	Febbraio 1998
Extreme-G	N64	Agosto 1998

F

F1 ' 97	PSX	Giugno 1998
F1 Pole Position	N64	Agosto 1998
F1 Pole Position	N64	Maggio 1998
Felony 11-79	PSX	Marzo 1998
Fifa 64	N64	Marzo 1998
Fifa 64	N64	Maggio 1998
Fifa '95	SNES	Febbraio 1998
Fifa '96	SAT	Agosto 1998
Fifa '98	PSX	Agosto 1998
Fifa International Soccer	SNES	Gennaio 1998
Fifa: Road to World Cup ' 98	PSX	Giugno 1998
Fifa: Road to World Cup ' 98	N64	Maggio 1998
Fifa: Road to World Cup ' 98	PSX	Maggio 1998
Fifa: Road to World Cup ' 98	PC	Luglio 1998
Fighting Force	PSX	Agosto 1998
Fighting Force	PSX	Aprile 1998
Fighting Vipers	SAT	Febbraio 1998
Final Doom	PSX	Luglio 1998
Final Fantasy 7	PSX	Marzo 1998
Final Fantasy 7	PSX	Dicembre 1997
Final Fantasy 7	PSX	Aprile 1998
Final Fantasy 7	PSX	Maggio 1998
Final Fantasy 7	PSX	Giugno 1998
Final Fantasy 7	PSX	Luglio 1998
Final Fantasy 7	PSX	Agosto 1998
Final Fantasy 7	PSX	Febbraio 1998
Formula 1 ' 97	PSX	Marzo 1998
Formula' 1' 97	PSX	Febbraio 1998
Formula One	PSX	Dicembre 1997

G

Gene Wars	PC	Febbraio 1998
Gex 3D: Enter the Gecko	PSX	Luglio 1998
Goal Storm	PSX	Gennaio 1998
Goldeneye 007	N64	Aprile 1998
Goldeneye 007	N64	Marzo 1998
Goldeneye 007	N64	Aprile 1998
Goldeneye 007	N64	Maggio 1998
Goldeneye 007	N64	Giugno 1998
Goldeneye 007	N64	Agosto 1998
Goldeneye 007	N64	Agosto 1998
Goldeneye 007	N64	Agosto 1998
Goldeneye 007	N64	Agosto 1998
G-Police	PSX	Giugno 1998
G-Police	PSX	Febbraio 1998
G-Police	PSX	Marzo 1998
G-Police	PSX	Marzo 1998
Gran Turismo	PSX	Agosto 1998
Grand Theft Auto	PSX	Aprile 1998

NBA Jam Extreme	SAT	Maggio 1998
NBA Live ' 95	MD	Aprile 1998
Need for Speed	SAT	Aprile 1998
Need for Speed 2	PC	Gennaio 1998
Need for Speed 2	PSX	Marzo 1998
Need for Speed 2 Special Edition	PC	Maggio 1998
Need for Speed 2 Special Edition	PC	Luglio 1998
Need for Speed 3 Hot Pursuit	PSX	Agosto 1998
Nightmare Creatures	PSX	Aprile 1998
Nightmare Creatures	PSX	Maggio 1998
Nuclear Strike	PSX	Febbraio 1998

O

Oddworld:Abe's Oddysee	PSX	Febbraio 1998

P

Pandemonium	N64	Marzo 1998
Pandemonium 2	PSX	Marzo 1998
Pandemonium 2	PSX	Marzo 1998
Pandemonium 2	PSX	Aprile 1998
Pandemonium 2	PSX	Aprile 1998
Pandemonium 2	PSX	Giugno 1998
Parappa the Rapper	PSX	Marzo 1998
Peak Performance	PSX	Aprile 1998
Pilot Wings	N64	Gennaio 1998
Pitfall	MD	Luglio 1998
Pitfall 3D	PSX	Agosto 1998
Porsche Challenge	PSX	Gennaio 1998
Porsche Challenge	PSX	Luglio 1998
Power Rangers	SNES	Marzo 1998
Premier Manager ' 97	PC	Aprile 1998
Premier Manager' 97	PC	Gennaio 1998
Prince of Persia	MD	Luglio 1998

R

Rage Racer	PSX	Giugno 1998
Rager Racer	PSX	Gennaio 1998
Rally Cross	PSX	Gennaio 1998
Rapid Racer	PSX	Marzo 1998
Rayman	PSX	Luglio 1998
Rayman	SAT	Dicembre 1997
Raystorm	PSX	Dicembre 1997
Rebel Assault	PC	Giugno 1998
Rebel Assault 2	PSX	Luglio 1998
Redneck Rampage	PC	Gennaio 1998
Resident Evil	PC	Aprile 1998
Resident Evil	PSX	Gennaio 1998
Resident Evil	PSX	Febbraio 1998
Resident Evil	PSX	Marzo 1998
Resident Evil	SAT	Dicembre 1997
Resident Evil	SAT	Gennaio 1998
Resident Evil	SAT	Marzo 1998
Resident Evil	SAT	Giugno 1998
Resident Evil	PC	Luglio 1998
Resident Evil	PSX	Luglio 1998
Resident Evil	SAT	Luglio 1998
Resident Evil 2	PSX	Luglio 1998
Resident Evil Director' s Cut	PSX	Aprile 1998
Resident Evil Director' s Cut	PSX	Maggio 1998
Resident Evil Director' s Cut	PSX	Agosto 1998
Rosco Mcqeen	PSX	Maggio 1998

S

San Francisco Rush	N64	Marzo 1998
Sega Rally	SAT	Gennaio 1998
Sega Rally	SAT	Febbraio 1998
Sega Rally Championship	SAT	Marzo 1998
Sega Touring Car	SAT	Marzo 1998
Sega Touring Car	SAT	Aprile 1998
Shadow Master	PSX	Agosto 1998
Shadow Warrior	PC	Febbraio 1998
Shadow Warrior	PC	Marzo 1998
Shellshoch	PSX	Marzo 1998
Shellshock	SAT	Gennaio 1998
Shining of the Holy Ark	SAT	Maggio 1998
Sim City 2000	PC	Marzo 1998
Sim City 2001	SAT	Marzo 1998
Sim Tower	PC	Maggio 1998
Skull Monkeys	PSX	Agosto 1998
Sky Target	SAT	Gennaio 1998
Snowboard Kids	N64	Giugno 1998
Snowboard Kids	N64	Agosto 1998
Sonic	MD	Marzo 1998
Sonic 1	MD	Gennaio 1998
Sonic 2	MD	Gennaio 1998
Sonic 2	MD	Marzo 1998
Sonic 3	MD	Marzo 1998
Sonic 3D	MD	Marzo 1998
Sonic 3D	MD	Luglio 1998
Sonic R	SAT	Aprile 1998
Sonic R	SAT	Aprile 1998
Spinball	MD	Marzo 1998
Space Jam	PSX	Luglio 1998
Speedball 2	MD	Gennaio 1998
Star wars: Shadows of the Empire	N64	Agosto 1998
Starcraft	PC	Agosto 1998

Steep Slope Sliders	SAT	Aprile 1998
Street Fighter 2 Turbo	SNES	Marzo 1998
Street Fighter 2 Turbo	SNES	Giugno 1998
Street Fighter Alpha 2	SAT	Giugno 1998
Street Fighter Collection	SAT	Maggio 1998
Street Fighter Ex Plus Alpha	PSX	Gennaio 1998
Street Fighter Ex Plus Alpha	PSX	Maggio 1998
Street Fighter Ex Plus Alpha	PSX	Giugno 1998
Street Racers	MD	Gennaio 1998
Streets of Rage 2	MD	Giugno 1998
Super Hang On	MD	Gennaio 1998
Super Hang On	MD	Maggio 1998
uper Mario 3	SNES	Marzo 1998
Super Mario 64	N64	Gennaio 1998
Super Mario 64	N64	Gennaio 1998
Super Mario 64	N64	Gennaio 1998
Super Mario 64	N64	Marzo 1998
Super mario 64	N64	Marzo 1998
Super Mario 64	N64	Agosto 1998
Super Mario Land 2	GB	Marzo 1998
Super Mario Land 3	GB	Giugno 1998
Super Puzzle Fighter 2 Turbo	SAT	Marzo 1998
Super Skid Marks	MD	Gennaio 1998
Syndicate Wars	PC	Gennaio 1998
Syndicate Wars	PSX	Gennaio 1998

T

Tekken	PSX	Marzo 1998
Tekken 2	PSX	Gennaio 1998
Tekken 2	PSX	Gennaio 1998
Tekken 2	PSX	Giugno 1998
Tekken 2	PSX	Luglio 1998
Tenka	PSX	Dicembre 1997
Tetrisphere	N64	Gennaio 1998
The Crow: City of Angels	PSX	Marzo 1998
The Lost World	PSX	Dicembre 1997
The Lost World	PSX	Gennaio 1998
Theme Hospital	PC	Febbraio 1998
Theme Hospital	PC	Aprile 1998
Theme Hospital	PSX	Agosto 1998
Theme Park	MD	Gennaio 1998
Theme Park	MD	Marzo 1998
Time Crisis	PSX	Aprile 1998
Time Crisis	PSX	Agosto 1998
Toca Touring Car Championship	PSX	Marzo 1998
Tomb Raider	PSX	Gennaio 1998
Tomb Raider	PSX	Gennaio 1998
Tomb Raider 2	PC	Agosto 1998
Tomb Raider 2	PSX	Giugno 1998
Top Gear Rally	N64	Maggio 1998
Top Gear Rally	N64	Agosto 1998
Total Drivin'	PSX	Marzo 1998
Toy Story	MD	Marzo 1998
Turok: Dinosaur Hunter	N64	Agosto 1998
Turok:Dinosaur Hunter	N64	Marzo 1998
Turok-Dinosaur Hunter	N64	Febbraio 1998
Twisted Metal 2	PSX	Marzo 1998
Twisted Metal World Tour	PSX	Gennaio 1998

U

Ultimate Mortal Kombat	SAT	Maggio 1998
Ultimate Mortal Kombat 3	MD	Giugno 1998

V

Vandal Hearts	PSX	Maggio 1998
Varie	SAT	Marzo 1998
Virtua Fighter	MD	Aprile 1998
Virtua Fighter	PC	Marzo 1998
Virtua Fighter 2	MD	Febbraio 1998
Virtua Fighter 2	MD	Giugno 1998
Virtual On	SAT	Luglio 1998
Virtual On	SAT	Agosto 1998
Vr Baseball ' 97	PSX	Giugno 1998
V-Rally ' 97	PSX	Marzo 1998
V-Rally' 97	PSX	Gennaio 1998
V-Rally' 97	PSX	Febbraio 1998

W

War Gods	PSX	Marzo 1998
Warcraft 2	PSX	Gennaio 1998
Warhammer	PSX	Maggio 1998
Wario Land	GB	Agosto 1998
Wave Race	N64	Aprile 1998
Wayne Gretzky 3d	N64	Aprile 1998
Wild Arms	PSX	Febbraio 1998
Wipeout 2097	PC	Dicembre 1997
Wipeout 2097	SAT	Marzo 1998
Worms	PSX	Gennaio 1998
Worms	SAT	Luglio 1998
Worms 2	PC	Aprile 1998
Worms 2	PC	Giugno 1998
WWF - In Your House	PSX	Luglio 1998

X

X-COM: Terror from the Deep	PSX	Maggio 1998
X-COM: Terror from the Deep	PC	Agosto 1998

TEKKEN 3

CHE COMBO!

Nei mesi precedenti vi abbiamo parlato di tutto quello che Tekken 3 può offrirvi. Ora è il momento di parlare di mosse da veri professionisti, quelle che vi fanno vincere un incontro. Ecco allora le mosse distintive dei vari personaggi, che oltre a essere molto spettacolari sono anche molto devastanti...



Lei Wulong

combo da 7 colpi ● danno: 60%



Eddy Gordo

combo da 5 colpi ● danno: 59%

Quando vi rialzate premete



Forest Law

combo da 7 colpi ● danno: 60%



Jin Kazama

combo da 8 colpi ● danno: 66%



King

combo da 6 colpi ● danno: 44%



Paul Phoenix

combo da 7 colpi ● danno: 60%



Hwoarang
combo da 7 colpi ● danno: 64%

Kuma & Panda
combo da 4 colpi ● danno: 72%

Julia Chang
combo da 8 colpi ● danno: 87%

Gun Jack
combo da 6 colpi ● danno: 75%

when in full crouch

Bryan Fury
combo da 6 colpi ● danno: 93%

Ogre & True Ogre
combo da 6 colpi ● danno: 85%

Quando vi rialzate premete





Heihachi Mishima
combo da 7 colpi ● danno: 71%

Yoshimitsu
combo da 7 colpi ● danno: 70%



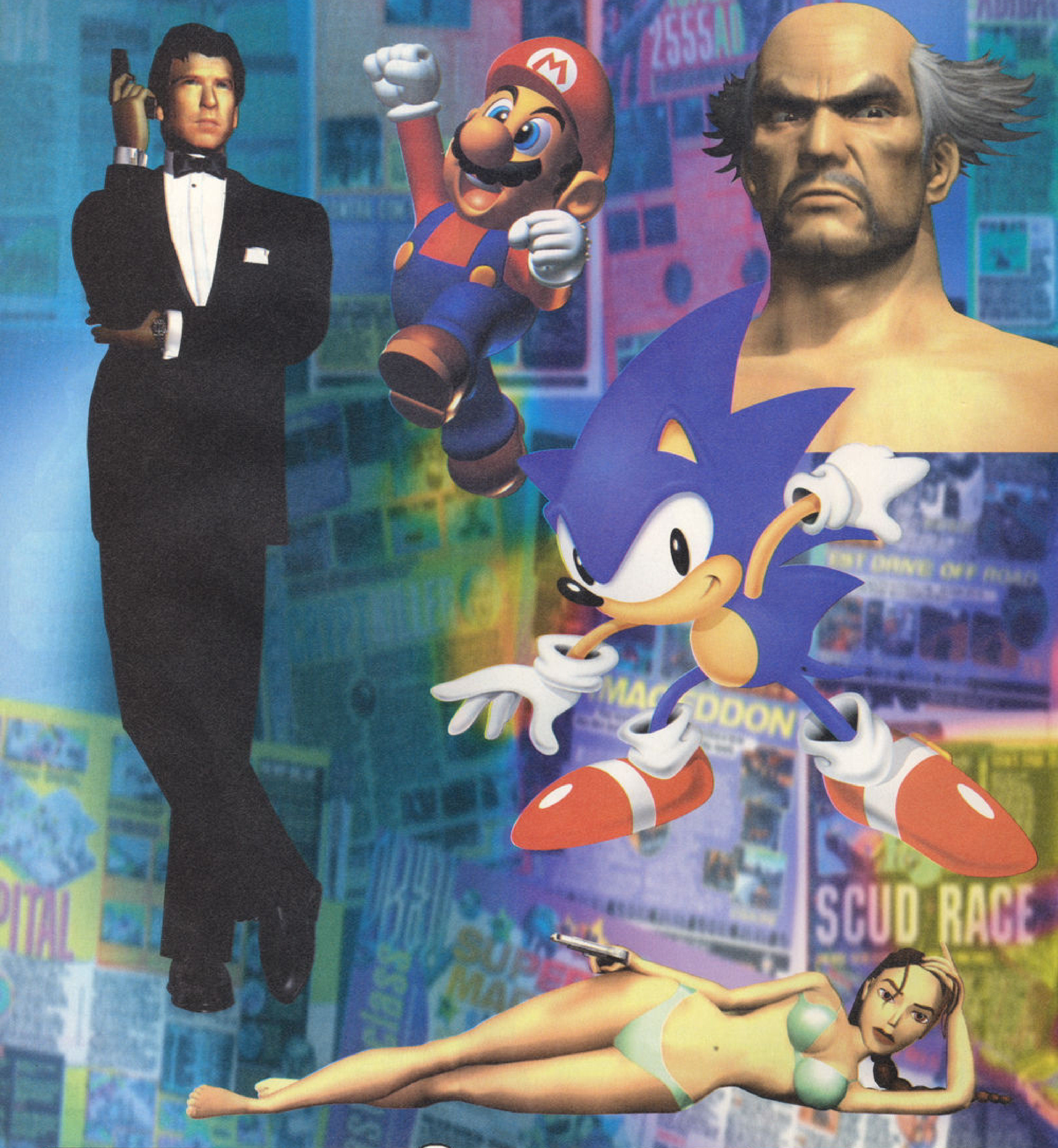


Ling Xiaoyu
combo da 4 colpi ● danno: 43%

Quando vi rialzate premete, quando siete di spalle premete, quando vi rialzate premete

Nina Williams
combo da 7 colpi ● danno: 64%

LA GUIDA DI GAMES MASTER presenta...



I GRANDI SONDAGGI

Ci giochiamo ogni giorno, li interpretiamo centinaia di volte, li malediamo e li benediciamo. Stiamo naturalmente parlando de...

I Grandi Eroi

Questo mese iniziamo un sondaggio che ci accompagnerà fino al Natale e decreterà l'eroe dei videogiochi più amato dai lettori di Games Master. Chi sarà il preferito o la preferita dai lettori? Vincerà l'intelligenza di James Bond o la forza di Heiachi? Prevarranno la furbizia e la velocità di Sonic o la simpatia di Mario? Oppure ancora il fascino e il coraggio di Lara Croft cattureranno i cuori dei lettori?

Compilate questo tagliando barrando il numero relativo al vostro eroe preferito. Mettetelo in una busta e speditelo a: Games Master c/o KiD, c.so Lodi 59, 20139 Milano.

Mi chiamo

e il mio eroe preferito è...

1. **James Bond (GoldenEye 007)**
2. **Heiachi Mishima (Tekken 1, 2 e 3)**
3. **Sonic (giochi della serie Sonic)**
4. **Mario (giochi della serie Mario)**
5. **Lara Croft (Tomb Raider 1 e 2)**

Spedite a: Games Master c/o Kid, c.so Lodi 59, 20139, Milano

Le foto dell'E3

Nei mesi scorsi si è tenuta ad Atlanta l'attesissima fiera E3, dedicata ai videogiochi e al multimedia. Ecco il nostro tributo...


1



2



4



3



5

<1> In sostanza, dove c'è Sega c'è Sonic... <2> Gli stand più grandi e più luminosi attraggono il maggior numero di persone. <3> Non sarete sorpresi nell'apprendere che anche quest'anno Sony ha tentato di stupire tutti... <4> Era proprio necessario avere uno stand stupefacente per spiccare alla fiera. <5> Konami si difendeva bene col suo Metal Gear Solid.





Queste fiere sono ricche di signorine poco vestite.

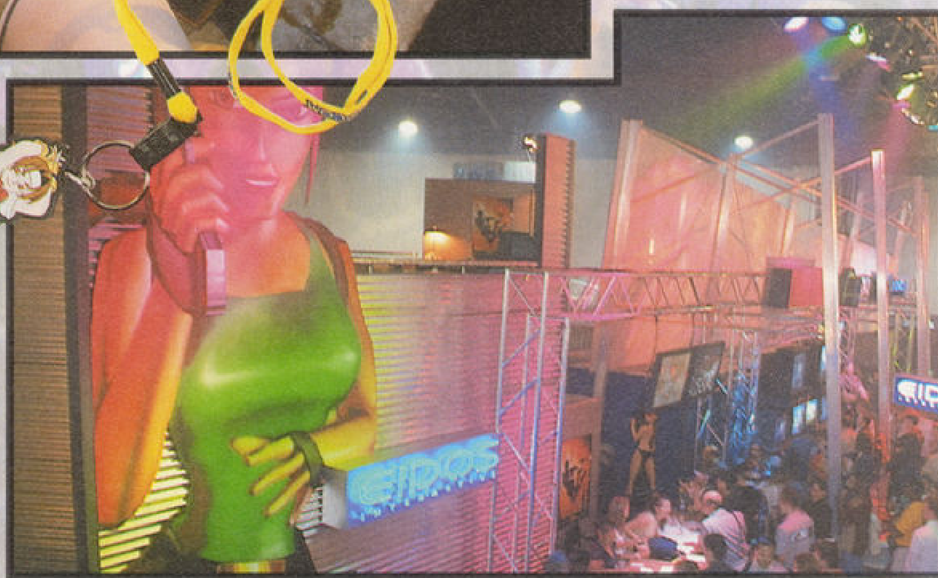
Riconoscerete tutti la signorina di Forsaken... O almeno una sosia...





Ecco qui la nostra amata Dana Scully.

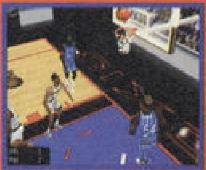
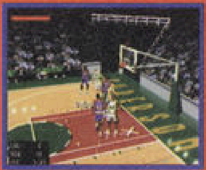




Ecco Lara Croft in tutta la sua esplosiva veemenza.

Non c'è dubbio: ovunque ci si girasse si potevano trovare foto, cartonati e simili della gettonatissima Lara Croft. È proprio una ragazza dalle mille risorse!


LA GUIDA
Ci vediamo sul prossimo numero, con uno strepitoso speciale sulle nuove macchine da gioco. Non perdetevelo!
SONY
PlayStation
SEGA SATURN
PC



KOBE BRYANT IN NBA COURTSIDE

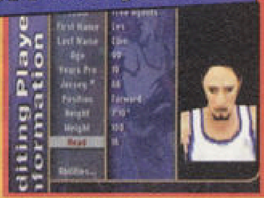
Schiacciata! Dentro da tre! La Nintendo si dà al basket.

Beh, qualcosa sta veramente cambiando se perfino la Nintendo, storicamente specializzata in giochi "tenerosi", si sta dedicando a giochi, come dire, un po' fichetti. Un po' di tempo fa è stato il turno di 1080°, e ora il genere sportivo "fico" continua con l'ennesimo gioco di basket, pieno di allenatori d'oro e giocatori da qualche miliardo, sponsorizzato dall'ultima stella della NBA: Kobe Bryant.

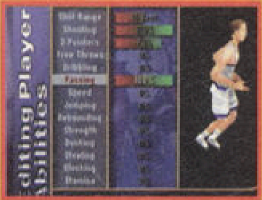
Per quanto riguarda la grafica i giocatori sono dettagliati in maniera eccezionale, molto meglio rispetto a blasonati concorrenti come Total NBA su PlayStation. Se seguite un pochino il basket, dovreste essere in grado di riconoscere i singoli giocatori da come si muovono, da come giocano e, non per ultimo, dal loro volto texturizzato. Vederli in azione, mentre schiacciano e la mettono dentro da tre punti, è impressionante. Anche il sistema di controllo è stato studiato molto bene dalla Nintendo. Per cominciare potete tirare o passare usando solo due pulsanti. Tutto il resto, come alcuni tiri speciali, qualche trucchetto e la gestione strategica del gioco, si può imparare con calma, man mano che si acquisisce un po' di pratica. Come al solito, per quanto riguarda la difesa si tratta semplicemente di saltare in continuazione cercando di bloccare i tiri dell'avversario, ma questo, del resto, è inevitabile con un gioco come il basket. Non pensate però che Courtside sia tutto azione frenetica. I giocatori sono stranamente tranquilli, e si accontentano di correre da una parte all'altra del campo con una certa flemma. Certo avete anche la possibilità di attivare, per un tempo molto limitato, una velocità turbo, ma questo li porta semplicemente a correre più o meno alla velocità di un giocatore normale. Mancano la velocità e la rete di passaggi istantanei, corse e schiacciate che rendevano tanto divertente Total NBA. Anche se le animazioni dei giocatori sono il punto di forza di questo Courtside, ogni tanto vi fanno vedere qualche sequenza di gioco abbastanza buffa, come quando la palla rimbalza in maniera poco realistica fuori dal canestro, o quando, durante i passaggi in corsa, viene sparata a un'angolazione impossibile rispetto al giocatore. Con tutto questo non vogliamo dire che NBA Courtside non sia un buon gioco di basket, ma semplicemente che la potenza poligonale del Nintendo 64 potrebbe portare a un gioco un po' più veloce e fluido. Così com'è bisogna ammettere che Total NBA su PlayStation è ancora qualche gradino più in alto. Passando da un gioco all'altro si nota subito la differenza di velocità, e anche i replay non sono altrettanto spettacolari. Courtside è senza dubbio il miglio gioco di basket per N64 ma avrebbe potuto, e dovuto, essere meglio.

Giocatori da paura!

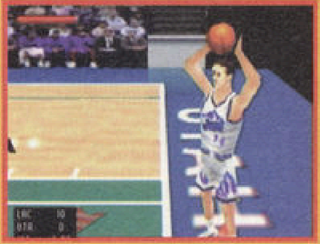
Come se i giocatori di basket veri non avessero, spesso, già un aspetto abbastanza impressionante, in NBA Courtside avrete anche la possibilità di crearne di nuovi, sempre più "particolari", e metterli in campo.



Potete stabilirne età, aspetto, altezza, e perfino lunghezza della barba.



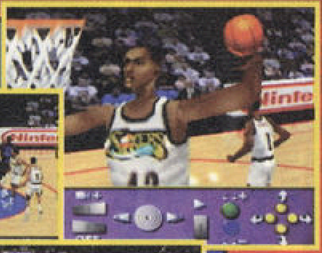
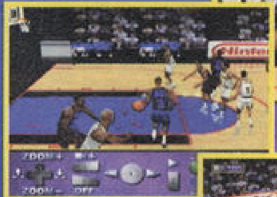
Poi si passa alle abilità in campo.



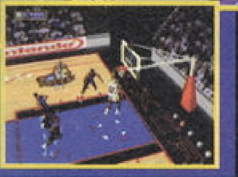
Ecco qui il vostro mostro (e non solo di abilità) di oltre due metri.

Fammelo rivedere!

Se riuscite a schiacciare dopo un volo impressionante, avrete voglia di rivedere la vostra azione. Courtside vi mette a disposizione il replay, con una serie di funzionalità che vi permettono di spostare la visuale, zoomare e rivedere le azioni. È un peccato che le schiacciate non siano spettacolari come quelle di Total NBA.

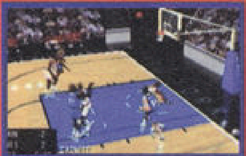



Potete rivedere le azioni da qualsiasi angolazione del campo.



Con il joypad potete avanzare di un fotogramma alla volta.





La difesa è il solito picchiettare sul pulsante per saltare.



DISPONIBILE PER: PC, PlayStation, Saturn, Dreamcast, MD, N64

VERSIONE RECENSITA: N64

Courtside ha una simpatica opzione difensiva. Sul serio. Basta premere R e il vostro difensore si metterà nella posizione migliore per rubare palla.

NBA COURTSIDE	
VERSIONE RECENSITA	N64
GIOCATORI	da 1 a 4
DA	Nintendo
PREZZO	N.D.
USCITA	Ora

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	GLOBALE
I giocatori sono graficamente stupendi, ma le animazioni non si legano alla perfezione tra loro. 83	Tra allenatori, pubblico e commentatori è tutto un urlare quando segnate. 60	Divertente e immediato, rovinato solo dalla lentezza dei giocatori. 80	Un sacco di opzioni, squadre e giocatori direttamente dall'NBA rendono grande il gioco. 82	82

IL GIUDIZIO Un gran bel gioco, sia da vedere che da giocare. Peccato per la lentezza dei giocatori.

recensione

L'opinione di chi sa ... più caldi del mese

Le corse dei Chocobo

Quando esplorerete Midgar non potrete non incappare in un ranch specializzato nell'allevamento di Chocobo, degli strani uccelli gialli. Più avanti nel gioco sarete voi stessi ad allevarne qualcuno, per farlo correre al Gold Saucer. Per quanto possa sembrarvi strano, infatti, i Chocobo vi saranno necessari per raggiungere alcune delle sezioni più inaccessibili di Final Fantasy 7. Solo dei Chocobo appositamente allevati potranno arrivare laggiù.



Scommettete saggiamente e riuscirete a guadagnare un bel po'.





Potete costringere un Chocobo a correre più veloce, ma a danno della sua forza. Siate premurosi.



DISPONIBILE PER: VERSIONE RECENSITA PC · PlayStation

FINAL FANTASY 7

È il più grande RPG del mondo, ma riuscirà a conquistare anche il PC?

È arcinoto che, l'anno scorso, il mondo intero impazzì dietro a questo RPG. Prima che Final Fantasy arrivasse su PlayStation, coloro che restavano per settimane intere a guidare piccoli personaggini, e a combattere mostriciattoli a colpi di numeri, abilità e statistiche venivano, ritenuti un po' strani se non proprio dei tapini dalla maggior parte dei giocatori.

Final Fantasy 7 ha cambiato tutto questo. Gli appassionati di RPG si sono conquistati un posto rispettato nella comunità videoludica, e sono un numero sempre crescente. È stato questo a convincere i creatori di Final Fantasy 7 a convertirlo su altri formati. Nintendo 64? Ehm, non proprio. Avete mai visto una cartuccia da 80 MB? Saturn? Beh, dovrebbero prima riesumarne il cadavere, qui da noi. PC? Finalmente ci siamo. La notizia sarà particolarmente ghiotta per gli appassionati del genere, che non hanno mai visto un gioco simile su PC. Sì, perché gli unici tentativi di conversione di RPG giapponesi su PC risalgono ormai a moltissimi anni addietro, quando la Sierra tentò, con scarso successo, di convertire alcuni giochi della giapponese Falcom. Gli RPG su console e su PC hanno, per il resto, sempre preso strade diverse. Questi ultimi si sono spesso ispirati ad ambientazioni ricavate da giochi di ruolo da tavolo (tipo D&D), con un sacco di numeri e di statistiche. Final Fantasy VII invece ha una storia del tutto a sé. Una storia ambientata in un mondo completamente diverso, in cui si mescolano magia, mostri e tecnologia. Una storia di cui forse, e sottolineo forse, non tutti i vostri eroi (e ce ne sono nove che potete controllare) riusciranno a vedere la fine. Soprattutto, però, una storia in cui non dovrete semplicemente fare a pezzi un mostriciattolo dopo l'altro. Non temete, non avete di fronte la solita avventura punta e clicca: gli RPG giapponesi sono dei giochi del tutto particolari, con delle vere epopee come storie di background. In Final Fantasy 7 controllate direttamente i personaggi poligonali su dei paesaggi incredibilmente dettagliati (scenari pre-renderizzati che, attraverso un'ottima gestione delle profondità, permettono ai personaggi di passar loro dietro, davanti e attraverso proprio come se fossero in un vero 3D), e avete la libertà di esplorare il territorio un po' come vi pare. Il percorso delle vostre avventure è essenzialmente lineare, ma la cosa è bene occultata da una miriade di avventure, missioni, nuovi personaggi e ambienti che danno al giocatore l'impressione che, attorno a quella che è la sua missione principale, esista tutto un mondo in movimento. Il tutto è legato da un sistema di combattimento che, quando siete all'aperto, ravviva i vostri viaggi con mostri erranti scelti tra le centinaia di nemici diversi che popolano il gioco. Certo, la cosa ogni tanto può dare fastidio (e può anche diventare frustrante se volevate semplicemente fare due passi) ma in compenso i combattimenti sono veloci, cattivi e davvero spettacolari. Quindi Final Fantasy 7 è, almeno graficamente, il miglior RPG in circolazione. Purtroppo, però, per ogni Luke c'è un Darth, e anche Final Fantasy 7 ha il suo lato oscuro. Dato che è uscito per PlayStation, sarebbe lecito attendersi che su un PC di quelli belli pompati, con corredo di 3Dfx e tutto quanto, fosse di gran lunga migliore. La verità è che Final Fantasy 7 per PC non è né più grosso né più bello della versione PlayStation. È semplicemente identico. Inoltre, ci si

Final Fantasy VIII è già stato annunciato per PlayStation. Date un'occhiata a pagina 10 per ulteriori informazioni.

Un piccolo sottogioco che vi vede impegnati a proteggere i vostri amici che scappano.





Eliminare un avversario vi permetterà di mettere le mani sui suoi averi.









Cloud posiziona una bomba vicino al reattore nelle viscere di Midgar City. Ancora non sa cosa lo attende.



I boss del mondo

In Final Fantasy 7 non ci vorrà molto prima che incontriate il vostro primo "mostrone di fine livello": scoprirete allora che fino ad allora il gioco è stato molto facile. Non soltanto questi mostri di simpatia vi frullano la faccia a schiaffoni, ma sono anche terribilmente bravi nel nascondere i loro punti deboli. Per fortuna, nella prima battaglia, il vostro compagno Barret vi fornirà delle utili indicazioni su come sconfiggere il boss. Dategli ascolto.



1. Il mostro del reattore di Midgar è un gigantesco scorpione robotico con un pungiglione sulla coda.



2. Non preoccupatevi del suo raggio analizzatore: è carino ma non fa alcun danno.



3. Ascoltate gli avvertimenti di Barret. Se lo attaccherete quando avrà la coda in alto, con tutta probabilità sarete colpiti dal suo laser.



4. Se non volete ascoltare i consigli di Barret, preparate le vostre pozioni e i vostri Phoenix Down.



Mostri a noleggio

Beh, gli effetti speciali più straordinari di Final Fantasy 7 li vedrete quando evocherete dei mostroni per combattere al vostro fianco (solo utilizzando opportunamente i "Materia"). Diventano sempre più potenti, in una escalation di cattiveria che culmina con i dieci attacchi diversi del Knights of the Round!





Il cielo si aprirà mentre evocherete al vostro fianco il dragone. Queste sezioni del gioco sono le più spettacolari.





Il caro buon vecchio Bahamaut fende l'aria con le sue ali squamose, mentre si prepara a liberare il suo fuoco mortale.



Il Bahamut ha già individuato la sua preda. Più lo utilizzerete, più diventerà potente.



Se pensate che questo attacco sia impressionante, aspettate di vedere il prossimo: c'è di mezzo un intero sistema solare.



Cloud evoca un mostro che combatta in sua vece. Pelandrone.

potrebbe almeno aspettare che, con un hardware da due o tre milioni, un PC riuscisse a visualizzare bene le spettacolari sequenze in full motion video, che invece risultano a volte scattose. E c'è anche qualche piccolo problema con gli stupendi fondali. Questi sono stati renderizzati per essere visualizzati sulla tv di casa, ma sui monitor ad alta risoluzione di un PC risultano un po' sgranati, specie se messi a confronto con le perfette sagome 3D dei personaggi generate da una 3Dfx. Se c'è una giustizia a questo mondo, però, Final Fantasy 7 avrà anche su PC l'enorme successo che merita. Il sistema di combattimento e i materia vi permettono di far crescere i vostri personaggi e "personalizzarli". Tutti i vari sottogiochi terranno occupati i vostri joypad, mentre davanti a voi si dispiegherà una storia epica, di una intensità degna dei migliori romanzi fantasy. Sono molti i giochi pronti a proclamarsi "film interattivi" solo per un paio di sequenze animate, ma Final Fantasy 7 è davvero un film interattivo. Mark Hammill e Dennis Hopper non sono nulla in confronto a Cloud e compagnia.



Barret attiva il suo "Limit Break". È un attacco speciale che parla da solo.



Interessi materiali

In Final Fantasy 7, i Materia con la emme maiuscola sono strane sostanze che si possono trovare o acquistare un po' ovunque. Utilizzandole in maniera opportuna su alcune armi o bracciali, forniscono ai vostri personaggi delle abilità speciali. Le combinazioni che si possono ottenere sono infinite e già trovare quella migliore è un'avventura.



Utilizzate i Materia con saggezza e diventerete molto più forti.





Le pozioni vi guariscono: tenetele sotto mano.





L'evocazione di Shiva significa che sta per arrivare un bell'attacco.



L'energia Mako è il segreto del gioco. I cattivi di turno cercheranno disperatamente di ottenerne il controllo.



Saranno anche combattimenti a turni, ma solo veloci e furiosi.



Potrà sembrarvi un po' grassoccio, ma vi riserverà qualche bella sorpresa.



Tifa evoca una cometa, mentre Barret si prepara per il suo attacco speciale.

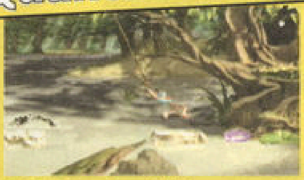
FINAL FANTASY 7

VERSIONE RECENSITA	PC
GIOCATORI	1
DA	Square Soft/Eidos
PREZZO	99.000 lire
USCITA	Ora

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	GLOBALE
Stupendo, ma i fondali sono un po' pixellosi sui monitor ad alta risoluzione di un PC. 91	Gradevole e piuttosto vario. 85	I combattimenti sono belli, e c'è sempre qualcosa da fare o un luogo da esplorare. 91	Anche se probabilmente lo finirete una volta sola, vi ci vorrà un bel po' per farlo. 90	90

IL GIUDIZIO *"Squadra che vince non si cambia" è il motto per questo gioco. Per i PC un RPG così è una novità.*

Quanti modi per morire...



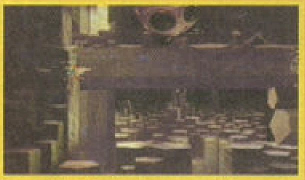
Quella pianta verde non è in letargo come sembra, come scoprirete se tenterete di superarla prima che abbia mangiato il blob viola.



Aspettatevi dei problemi da qualsiasi cosa che abbia la bocca spalancata. Dopotutto, se ha una bocca così è probabile che la sappia usare...



Lasciate che questi mostri-ombra abbiano la meglio su di voi, e vi ritroverete a fare da aperitivo prima di cena.



In questo livello dovrete cavarvela in una serie di situazioni abbastanza tese. Se lo prendete dal verso sbagliato sarà eterno.

HEART OF DARKNESS

DISPONIBILE PER: PC, PlayStation
VERSIONE RECENSITA: PlayStation

Le guerre mondiali sono state combattute e vinte in meno tempo di quanto ne è occorso per fare Heart of Darkness...

È stato in lavorazione per cinque anni. Questo significa circa tre anni in più rispetto a qualunque gioco normale. È costato milioni di dollari ed è sfuggito di mano al punto che persino la potente Virgin si è spaventata tanto da sbarazzarsene. A rimetterci mano (per la modica somma di circa tre miliardi) e a renderlo alla fine disponibile è arrivata la grande, valorosa, Infogrames.

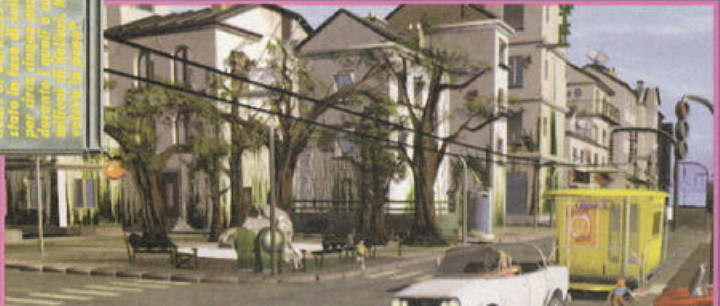
Il problema per lei è che dopo tutto questo tempo le aspettative sono abbastanza alte, ed è praticamente impossibile che Heart of Darkness riesca a soddisfare tutti. Comunque, dopo cinque anni speravamo in qualcosa di un po' più eccitante di un gioco di piattaforme con l'aggiunta di qualche rompicapo. Tutto già visto in Abe's Oddysee (senza citare Another World e Flashback di qualche anno fa). Certo, Heart of Darkness supera quasi in tutto questi giochi. Dal punto di vista della grafica è ottimo. Intro e sequenze di passaggio eccellenti creano l'atmosfera, tutti gli elementi del gioco sono ottimamente animati e vi danno la sensazione di prendere parte a un disegno animato per ragazzini fichetti. Su questo, quindi, niente da obiettare. Provate a giocarci per un po' di tempo, però, e noterete un paio di dettagli fastidiosi, come la collisione degli oggetti non esattamente come dovrebbe essere. Ci si riesce comunque a convivere mentre il gioco si fa interessante nei fondamentali livelli iniziali. Dopo un po', però, il fattore "ma quanto riesce a essere DANNATAMENTE FRUSTRANTE" prende il sopravvento, e finite per mettervi le mani nei capelli. Sapete benissimo cosa dovete fare. L'avete già fatto quasi cento volte, ma il gioco continua allegramente a farvi fuori, risbattendovi indietro di qualche livello e costringendovi a rifare tutto da capo. E quando venite eliminati perché qualcosa vi attende esattamente nel punto dove apparite nel momento in cui lo schermo cambia, o perché una creatura è piazzata nello spazio vuoto tra il vostro sparo frontale e quello diagonale, allora finite



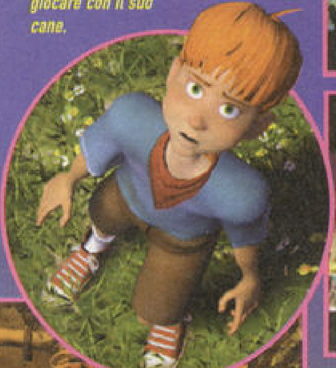
Andy Un po' alla Macauley Culkin. Sapete che l'eroe è lui, ma avete voglia di vederlo soffrire. È davvero il caso di lasciarlo andare in giro da solo?

Whisky Povero piccolo cucciolo sperduto. È così giovane. Non può essere molto che l'avete. Non è possibile che siate così affezionati a lui. Andate a comprarvene un altro. Perché correre tutti questi rischi?





Andy è un ragazzino solitario con i capelli rossi. Passa tutto il tempo a giocare con il suo cane.







I fondali sono elaborati, ma praticamente non c'è interazione.

Questo tipo è chiaramente un po' bizzarro. E sta dalla vostra parte...







Ci sono un sacco di montagne da scalare, e quindi un sacco di opportunità per tentare lanci da paracadutista... senza il paracadute.



Qui le cose si mettono male. Come se i mostri-ombra non avessero dato abbastanza problemi, ecco che compare il super-boss del gioco.



Questi simpatici animaletti non rallegrano affatto la vostra gita sul lago. Nascondetevi sott'acqua se non volete finire sbranati.



Qualcuno deve aver starnutito... Occhio al muco assassino che si porta via l'ombra dell'albero, dandovi pochi secondi preziosi per filarvela.



Quella lava rischia di mettervi letteralmente il fuoco al sedere, mentre vi arrampicate.









L'amico

È il capo di quel branco di incapaci ma innocui barilotti che vi aiutano a cavarvela quando ne hanno voglia.

davvero per sbattere i joypad sul pavimento urlando per la frustrazione. Poi però succede qualcosa di strano. Finalmente riuscite a superare quel maledetto ostacolo (avete infinite vite, perciò alla fine la vostra tenacia sarà ricompensata) passando al livello successivo, e la sensazione di compiere dei progressi vi ripaga in gran parte di tutte le maledizioni che avete dovuto lanciare. Potete uscire dalla vostra stanza a testa alta, andare da un amico e dire: "Beh, alla fine ce l'ho fatta a passare oltre, e dovresti vedere cosa c'è dopo...". E vale sempre la pena combattere per vedere ciò che vi aspetta dopo un livello particolarmente frustrante. Considerato che Heart of Darkness è completamente lineare, e che esiste un solo modo di superare ciascun livello, il gioco sorprende per quanto è divertente. Non potrete fare a meno di appassionarvi alla grafica, alle scene di intermezzo, e allo stile da disegno animato dell'azione. Se soltanto non fosse a volte così maledettamente frustrante e fosse più grande, meriterebbe un giudizio molto più alto. Ci abbiamo messo circa un'ora per finire il primo CD, quindi questo gioco non resisterà per più di un week-end con qualunque veterano dei giochi che si rispetti, il che è davvero deprimente. Prima però che vi scocciate troppo e che decidiate di cassare questo gioco (sul tipo "non lo comprerei nemmeno se ne andasse della mia vita"), tenete presente che la progettazione dei livelli è notevole, e che alcuni dei rompicapo vi faranno prendere a pugni in testa da soli quando vi renderete conto di quanto era ovvia la soluzione. A differenza di alcuni giochi che diventano fiacchi verso la fine, con i designer che si affannano disperatamente per completare tutto entro il termine di scadenza, Heart of Darkness cresce veramente verso un finalone, che comprende una battaglia davvero impressionante nell'oscurità quasi totale. Se pensate che questo sia bizzarro dovete vedere la sequenza finale, in cui vi serviranno gli occhiali 3D...

Nel buio in 3D

Alcuni giochi si svuotano verso la fine, ma non Heart of Darkness. Date un'occhiata alle tenebre finali e alle scene con gli occhiali 3D.







Il servitore

Di lui non bisogna fidarsi. Dovreste vedere cosa fa al vostro cane mentre non state guardando.



Master

Prima che diciate qualcosa, questo tizio non è nostro parente, va bene? Beh, non un parente stretto almeno. È il boss. Il tipaccio cattivo. Lo affrontate due volte, una alla luce e una in un livello quasi completamente buio che si chiama The Heart of Darkness.



Quelle specie di lumache cercano di afferrarvi mentre vi arrampicate. Sparate!



MEGATRUCCO

BUTTATEVI GIÙ E FATELI SALTARE

Quando arrivate di fronte ai robot giganti negli ultimi livelli provate questo trucchetto. Buttatevi a terra e sparate basso. In questo modo i robot giganti dovranno continuare a saltare per evitare i vostri colpi. Così, inoltre, non potranno sparare verso di voi con molta frequenza. Se lo fanno, saltate e poi buttatevi giù di nuovo. Vi troverete anche nella posizione ideale per sparare ai blob impedendo loro di trasformarsi in altri robot.





Come se arrampicarvi e schivare la lava non fosse abbastanza, venite anche attaccati da mostri volanti.



Dopo ogni livello vi lustrate gli occhi con un po' di computer grafica.

HEART OF DARKNESS	
VERSIONE RECENSITA	PlayStation
GIOCATORI	1
DA	Infogrames UK
PREZZO	99.000 lire
USCITA	Ora

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	GLOBALE
Intro e sequenze imponenti. Elementi del gioco molto carini in stile disegno animato. Bel finale. 87	Alzate il volume e fate tremare le finestre. Ci sono tonnellate di effetti sonori da sparare fuori. 83	A volte diventa molto frustrante, ma la combinazione di platform e rompicapi è soddisfacente. 70	Non molto elevata, ma molto divertente. 78	75

IL GIUDIZIO Non sbalorditivo come ce lo aspettavamo, ma divertente.

SENTINEL RETURNS



Salvate i giochi e partite in questo piccolo schermo.



Un ambiente d'atmosfera o solo scuro?



Ecco il vostro vecchio robot, intrappolato in una buca.

DISPONIBILE PER: PC, PlayStation (VERSIONE RECENSITA)

L'antiquato classico a 8 bit guadagna altri 24 bit e un nuovo schema di colori. In questi tempi fatti di Tekken 3 e Gran Turismo sarà abbastanza?

Sentinel di Geoff Crammon è apparso per la prima volta su un Commodore 64 più di dieci anni fa e ha fatto impazzire tutti i giocatori degli 8 bit. Era in 3D, cavoli, e veramente emozionante. Era lento e utilizzava circa otto colori, ma lo amavamo tutti. Poi è passato a 16 bit su Amiga ed ST. Era più veloce e potevamo usare il mouse, e lo amavamo tutti.

E ora... beh, lo hanno vitaminizzato. È tutto in texture-mapping, con un sistema di illuminazione incredibile, una strana schermata di menu, una introduzione in full motion video totalmente insensata e un caricamento lentissimo. Sigh... Sentinel Returns è uno di quei giochi che è impossibile catalogare: innovativo e inclassificabile, un vero classico... no, una leggenda. Voi siete un robot il cui unico scopo nella vita è di salire più in alto... letteralmente. Ogni scenario è controllato da una "Sentinella" (e in seguito saranno più di una) e voi dovrete annichilire i guardiani di cui sopra prima di proiettarvi verso il prossimo livello, più difficile. Per fare ciò dovrete essere fisicamente più in alto di loro, così potrete posizionare il cursore alla loro base e "assorbirli". Andate in giro per lo scenario creando dei robot alter-ego e quindi teletrasportandovi tra di loro. Potrete posizionare un robot dove vi pare, ma è meglio creare un paio di rocce prima e quindi metterceli sopra. Questo aumenterà la vostra altezza e vi permetterà di accedere ai terrazzamenti più alti dello scenario. Ogni volta che create un robot o una roccia utilizzate dell'energia, che potrà essere recuperata assorbendo la corazza dei robot e le rocce che vi lasciate alle spalle, e anche assorbendo degli alberi (ammesso che siano davvero tali) che sono sparsi per il quadro. Comunque, se verrete scoperti da una delle "Sentinelle" che girano lentamente per il quadro, questa comincerà ad assorbire la vostra energia, quindi dovrete muovervi repentinamente, oppure teletrasportarvi in un'altra locazione di livello inferiore. Quando avrete assorbito la Sentinella finale potrete andarvene. Così come accade spesso, i programmatori di oggi hanno un incommensurabile desiderio di migliorarli ulteriormente i "classici", e con Sentinel Returns questi cambiamenti non sono propriamente benefici. Il sistema di luci oscuro e atmosferico significa che non potrete vedere cosa diavolo stia succedendo il più delle volte, e i fondali rotanti aggiungono ben poco a questa esperienza deludente. Sentinel Returns è ancora il gioco fantastico che è sempre stato. È coinvolgente, fa pensare ed è entusiasmante, ma in questi giorni di titoli arcade velocissimi sembra lento e senza vita. In compenso, i cambiamenti apportati a questo seguito hanno reso le cose ancora peggiori. Ciò che era un intelligente miscuglio tra un puzzle game e un'avventura ricco di sfida ora è solamente un vecchio puzzle game che vi fa pensare perché si voglia tentare di portare di nuovo alla vita i vecchi classici.

Sentinel era il nome del racconto di Artur C. Clarke sul quale era basato il film di Stanley Kubrick 2001: Odissea nello Spazio.



Ecco il vostro robot emarginato. Quando porrete il cursore su qualcosa, questa inizia a brillare, il che significa che è stata selezionata.





Sto per assorbire un albero.



Sentinelle, alberi, nuvole, scenario... vi siete fatti un'idea, vero?





Un senso di... assorbimento

Ecco una guida veloce su come giocare a Sentinel Returns. È più facile mostrare le immagini che spiegarle!



Posizionate un robot su un masso e trasportatevici dentro. Avrete la visuale della vostra vecchia corazza.



Passate a un altro livello. Ecco il vostro vecchio robot in una vallata.



È tempo di guardarci in giro. C'è molta atmosfera, no?



Passate a un livello più alto. È tempo di assorbire un albero o due per avere energia extra.



Ed ecco la prima sentinella. Assorbitela e andate avanti prima di essere rilevati. Facile, no?



Aha! Ecco la seconda sentinella. Posizionate il vostro cursore sul quadrato della sua base e assorbitela.



Avvicinatevi silenziosamente alla sentinella quando vi volta le spalle così da non farvi scoprire. Si muove lentamente.



Piazzatele accanto un paio di massi e trasportatevici, ed ecco la cima del suo piedistallo. Avete completato il livello!

SENTINEL RETURNS	
VERSIONE RECENSITA	PlayStation
GIOCATORI	1
DA	Psygnosis
PREZZO	N.D.
USCITA	Ora

GRAFICA 51 — Semplice ma carino, benché lo scenario sia un po' tetro.

SONORO 68 — Oscura e arcana, musica d'accompagnamento con un remix anni '90 degli effetti originali.

GIOCABILITÀ 71 — Ricco di tensione, strategia e coinvolgimento, ma potrebbe lasciare impassibili molti giocatori.

LONGEVITÀ 46 — Il gioco diventa sempre più difficile e la novità scema.

GLOBALE 65

IL GIUDIZIO Se ci fosse una modalità a due giocatori... Un classico mancato per gli alti standard attuali.


La battaglia sembra andar bene, combattono tutti e si stanno divertendo un mondo.

Il miglior modo per prendere un Mech è di picchiarlo quando è a terra. Continuate finché rimane immobile.




Si fa dura.. Tutti i vostri compagni si sono catapultati fuori dagli abitacoli...

"Boom, boom" fa il Mech. "Splut, splut" fanno le vittime, o meglio le loro budella.



MECHCOMMANDER

DISPONIBILE PER: PC — VERSIONE RECENSITA

VI SENTITE IMBATTIBILI? ALLORA PRENDETEVI UNA BELLA ARMATURA...



Ebbene sì, è un gioco di robot che combattono. Sapete, gli umani nel trentesimo secolo si fanno belli per combattere, vestendo all'ultima moda nel campo delle armature alte dieci metri e hanno una potenza di fuoco da fare invidia a Rambo. A differenza dei giochi di robot precedenti come MechWarrior, questo titolo vi mette al comando di un intero plotone di bestie di metallo, secondo una prospettiva simile a quella di Command & Conquer: Red Alert. Il che vuol dire che dovrete anche pensare oltre che sparare, e che dovrete farlo bene per vincere. E non potete neanche buttarvi nella mischia, perché dovete equipaggiare i Mech per ogni missione. Comincerete con l'ammasso di ferraglia più grande mai visto, armato di poco più di una serie di parolacce. Per ogni missione che terminerete verrete pagati in soldoni sonanti. Potrete spenderli in Mech più grandi e più belli, con armi più cattive e più potenti, o con piloti più grezzi e decisi per affrontare le missioni seguenti, dure come l'acciaio. Per esempio, potreste creare un Mech veloce e leggero con un radar a lungo raggio e sensori delicatissimi per esaminare le posizioni nemiche e scoprirne eventuali debolezze. Oppure potreste prendere un colosso con una enorme armatura che possa sostenere un duello ravvicinato tra Mech. In ogni caso, passerete un sacco di tempo tra le battaglie giocherellando con il vostro plotone, scegliendo e mischiando il vostro metallo a seconda che dobbiate devastare una base, difendere un'installazione o salvare delle forze alleate. Qualunque cosa accada dovrete ponderare bene le vostre mosse, dal momento che questo non è un gioco di combattimento veloce in stile Command & Conquer. Potrete mettere le mani su un massimo di 12 Mech. Ognuno è vitale e rimpiazzarlo è dispendioso, così se fate un errore il pulsante "replay mission" vi tornerà comodo. Gli errori, inoltre, vengono spesso in confezione famiglia, dal momento che non è immediato gestire il proprio approccio tattico in modo da portare i Mech a casa sani e salvi. Posizionare i Mech correttamente è vitale, preparare delle imboscate va bene, e ci si può trovare a fuggire via da una battaglia per cercare una via più facile di sfondare. Chiunque sia abituato ai veloci movimenti e alle enormi battaglie di Red Alert o Total Annihilation troverà Mech Commander un po' troppo lento e pesante, ma se quello che cercate sono astute tattiche e missioni intelligenti avete trovato pane per i vostri denti.

Cabinati Metallici



In America ci sono centri di Realtà Virtuale completi di abitacoli di mech, che vi permettono di godere dell'emozionante esperienza personale di essere "alti 10 metri, fatti di metallo e con armi che sbucano da ogni orifizio".

Il mondo di Mech Commander è pieno di RPG, giochi di carte e da tavolo, libri e fumetti. Controllate su Internet a www.fasa.com

C'è solo un modo per uscirne. Inginocchiate vi e pregate.



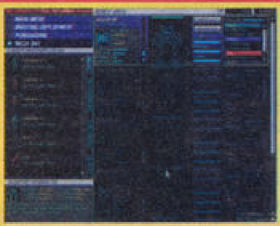





Mech, giganti tritacarne di metallo ottimi per combattere. Finché non incontrano Mech più grandi.

Banzai!


Ogni missione inizia con delle istruzioni. Piene di divertimento e di fatti, vi dicono esattamente il "cosa e dove" e a volte anche "come". Vi servirà.


È ora di fare un salto al Mech Shop. Pagate e schiaffate sui vostri mech delle armi brutali, scegliete i piloti più gustosi, distruggete le armature accantonate e gettatele al nemico. Grrr!


È tempo di morire. I robot di dieci metri non possono nascondersi, quindi andate. Le procedure standard consistono nello scoprire le basi nemiche con un Mech veloce, irrompere in un punto debole con dei Mech pesanti, sparare a tutti gli obiettivi e quindi correre al punto d'origine come se non aveste pagato il conto al Mech Donald (scusate).

MECH COMMANDER	
VERSIONE RECENSITA	PC
GIOCATORI	1
DA	Microprose/FASA
PREZZO	83.000 lire
USCITA	Ora

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	GLOBALE
Piccola ma minuziosamente dettagliata. Potrete zoomare per uno sguardo più vicino all'azione. **86**	Le esplosioni e gli spari sono rumorosi come vi aspettereste. **70**	Più strategico dei giochi tipo Red Alert, ma coinvolgente. **90**	Missioni dure come la roccia e molto da fare tra di loro. C'è anche l'opzione multi-player. **90**	**90**

IL GIUDIZIO Godibile festa strategica per gli amanti della violenza cerebrale di tutto il mondo.

recensione

La grande bat-cintura!

Beh, non andrete mica a mani nude contro tutti i tipacci che popolano Gotham. Non sarebbe giusto. Premendo la pausa sul joypad potrete esaminare tutte le vostre armi futuristiche e alcuni divertenti gadget. Mentre esplorerete la casa e la caverna potrete prenderne anche di extra. Dov'è il repellente per squali?



Levitate con grazia usando questo piccolo numero.



Fate piangere i cattivi con il bat-gas.



Vi protegge il braccio. È utile anche a casa.



In caso di gas avrete bisogno di questo.


La barra della salute vi informa del vostro stato.



Bello e mortale, potrebbe salvarvi la pelle.

HOT FROM E-3

BATMAN&ROBIN



L'eroe mascherato di Gotham apre il suo mantello su un'incredibile avventura nello stile di Tomb Raider. KA-POWW!!



"Se osi parlare della mia cellulite dovrò farti davvero male". Mr. Freeze sta facendo del suo meglio per evadere dallo stereotipo del cattivone.

Tutti i precedenti giochi su Batman sono stati divertenti come un incidente automobilistico. Per cui è con sospetto, paura e diffidenza che ci avviciniamo al lodevole sforzo della Acclaim di creare qualcosa di diverso (e si spera anche di divertente) usando la licenza di Batman.

La buona notizia con cui iniziare è che Batman, Robin e Batgirl (se vi interessa) si trovano immersi in una GIGANTESCA avventura/picchiaduro alla Tomb Raider, che segue molto da vicino la trama del film della scorsa stagione. Un'altra bella notizia è che il gioco ha una grafica stupenda, raggiungendo il massimo nella caverna di Batman (di cui riparleremo fra un attimo), nella dimora di Wayne e nelle decadenti strade di Gotham, il vostro terreno di partenza per trovare indizi sui prossimi piani criminali di Poison Ivy e Mister Freeze. Tutto chiaro? Bene, allora continuiamo. La vostra missione, nel caso in cui doveste accettarla, è di decifrare indizi, alcuni dei quali vengono lasciati nel bat-computer tramite posta elettronica (dettaglio carino), altri li farete sputare a dei teppisti, mentre la maggior parte li troverete sparsi casualmente sulle scene dei crimini, dispersi per l'oscura e triste città come bossoli di proiettili. La storia si svolge nell'arco di tre giorni della vita dei nostri super eroi, e ogni crimine si sviluppa in tempo reale, dal momento in cui accendete il vostro bat-computer per controllare la posta e iniziate a esaminare gli indizi. Vi sembra complicato? Lo è. Una volta però che avrete imparato le mosse principali di combattimento (grazie anche al simulatore olografico di combattimento che troverete sia nella grotta sia nella casa) e deciso quale crociata intraprendere (trasformando in realtà i vostri sogni di bambini), andrete diretti alla bat-mobile corazzata o alla bat-moto. Dopo una breve scorribanda per le strade, arriverete alla scena del delitto, non senza esservi fermati prima alla ricerca di indizi (e un giornale). Gli indizi, come abbiamo detto prima, possono apparire sotto varie forme, ma generalmente prendono la sembianza di un punto interrogativo giallo. Una volta che li avrete esaminati prenderete una scorciatoia per arrivare alla caverna e per cercare di capire che tipo di utile traccia avete trovato. Potete anche aumentare la velocità dell'orologio, ma



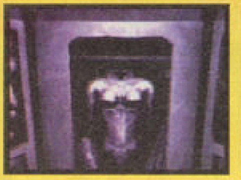


VERSIONE RECENSITA: PlayStation

La Acclaim ha fatto sicuramente il miglior gioco su Batman fino a oggi, e vi farà sentire dentro il film, ma è un gioco complesso.

Un cambio di sesso? Io?

Potrete divertirvi per ore trasformandovi in Batgirl o Robin, a seconda delle vostre preferenze. Batman è un po' un legato in confronto agli altri due, ma anche se non è agile la sua forza è un chiaro vantaggio, e può attivare gli interruttori sul pavimento col suo peso.

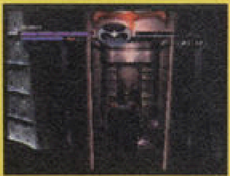

Voglio essere BATGIRL! Detto, fatto.


Non solo è più carina, ma è anche più veloce e leggera. Urrà!


La ragazza ha bisogno di un po' di pratica al tiro.


Potete anche entrarle nella testa per la visuale in soggettiva.


Robin cavalca la sua moto con agilità.


Robin esce tutto scompigliato. "Dov'è il mio parrucchiere?"



Le bat-moto sono davvero delle moto micidiali, che schizzano come razzi.

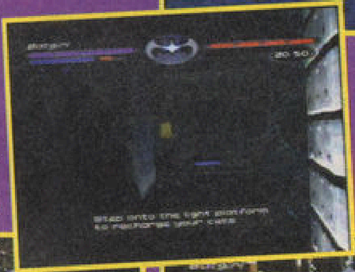


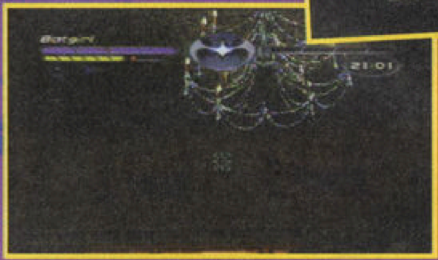
"Mi scusi cara, ha per caso un indizio?" "Il club S&M è di là, amico".



generalmente perderete molti indizi e i cattivi riusciranno a portare avanti i loro piani mentre voi morderete la bat-polvere. Che mal di testa! Ci sono troppe cose di cui tener conto contemporaneamente. Non stiamo scherzando.
Durante il gioco potete anche fare un giro della casa e portare Batgirl a nuotare.
O, se lo preferite, usare il poco di intuizione richiesta per capire dalla mappa della città/dal volantino/ da un giornale che Freeze è intenzionato a rubare un diamante dal museo la sera stessa, 20 minuti dopo la chiusura. Prendete subito tutti i gadget che potete trovare nella grotta (la pistola, i batarang e gli stivali a razzo sono davvero belli), predisponete i controlli della macchina dal bat-computer, e salite sui rispettivi veicoli. Robin e Batgirl prendono le moto, mentre Bruce usa la macchina: dopo tutto è l'uomo di casa.
Subito vi dirigete verso il museo.
Batman & Robin passano a pieni voti l'esame della grafica. Rimanete stupiti la prima volta che fate partire il gioco, e l'epica musica da film che esplode nel sottofondo è così bella da far sentire chiunque un eroe. Ci sono molte cose da fare, ogni supereroe ha diversi attributi che possono modificare sostanzialmente il gioco (per esempio Batgirl è immune alla polvere d'amore di Poison Ivy) ed è facile cambiare personaggio durante la partita. Il problema di Batman & Robin è questo: viene dato troppo da fare sin dall'inizio, anche se il computer mostra messaggi del tipo "C'è un segreto nascosto dietro di te".
Senza questo tipo d'assistenza sarebbe troppo facile soccombere sotto il peso della sfida. Ha una grafica e un sonoro eccezionale, ma la difficoltà è troppo elevata per il giocatore medio. Se siete dei fanatici di Tomb Raider o di Deathtrop Dungeon, però, probabilmente penserete di essere morti ed essere finiti in paradiso. C'è anche Alfred!



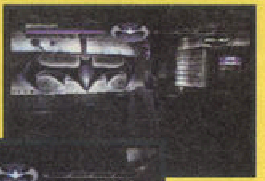




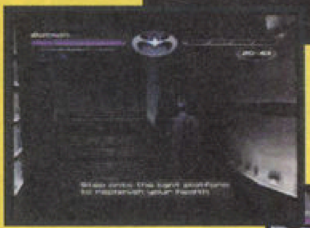


Benvenuti alla bat-caverna!

Una delle parti migliori all'inizio del gioco è esplorare i più profondi recessi della bat-caverna. È scura, fa paura, ma è piena di power-up, zone di combattimento, ologrammi e stanze per cambiare sesso. Non dite che non siete stati avvertiti.

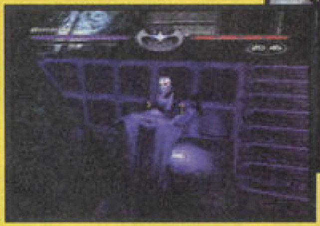


"Questa è la mia grotta e qui c'è il mio computer. Giochiamo a Space Invaders? O forse al dottore?".



Usate la doccia per rigenerarvi.





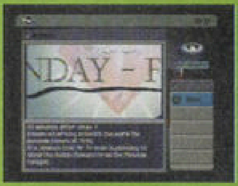


Se esplorate la casa c'è una bellissima piscina dove potrete rinfrescarvi, o vedere questo strano ologramma uscire dalla destra.



Il grande bat-computer!

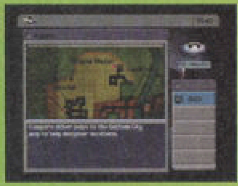
La prima volta che andate al bat-computer ci sono alcune e-mail di Alfred, il vostro maggiordomo, pezzi di una mappa e un volantino del museo. Non preoccupatevi, il computer vi aiuta dandovi indicazioni sulla giusta direzione. Grazie al cielo.













BATMAN & ROBIN

VERSIONE RECENSITA	PlayStation
GIOCATORI	1
DA	Acclaim
PREZZO	89.000 lire
USCITA	Ora

GRAFICA 85 — *Una bellissima prospettiva 3D, e anche gli ologrammi, le armi e i veicoli sono fantastici.*

SONORO 82 — *Una colonna sonora degna di un film, che crea una grande atmosfera.*

GIOCABILITÀ 69 — *Molto coinvolgente, nello stile di Tomb Raider, ma un po' difficile.*

LONGEVITÀ 75 — *Se la pazienza è la vostra virtù e amate Batman lo giocherete a lungo.*

GLOBALE 74

IL GIUDIZIO *Pieno di enigmi, violenza ed esplorazioni, è coinvolgente ma difficile.*

DISPONIBILE PER

VERSIONE RECENSITA

PlayStation

Una recensione senza voto? Essendo questo più un multimedia che un videogioco abbiamo deciso di non metterlo in concorrenza con altri titoli.





Anche l'intervista!

All'interno dell'esperienza interattiva c'è anche un filmato con le ragazze in carne e ossa. Si tratta di un programma di 15 minuti con le Spice Girl, nel quale rispondono alle domande mentre scorrono piccoli filmati e video di concerti.



Stupid Interviews



SPICEWORLD

Se le Spice Girls sono il sale della vostra esistenza, avrete di che divertirvi, altrimenti...



Incredibile! Sono solo in tre. Che sia una premonizione?



Spalle indietro, baby! È ora di buttarsi in pista con questo tipo... è il re delle sale da ballo!



Posh! Sporty! Ginger! Baby! Se c'è una cosa che non si può negare delle Spice Girls è che non lasciano indifferenti. C'è chi le considera un (ex) quintetto fantastico, composto di ragazze bellissime che fanno musica divertentissima accompagnata da coreografie entusiasmanti e chi trova la loro musica vuota e il loro aspetto deludente.

L'interactive music magazine, che più che un gioco è una sorta di spice-esperienza multimediale, risente ovviamente di questo: chi ama le girls lo potrà apprezzare, ma chi le odia... Ecco cosa succede. Scegliete la vostra Spice favorita e una delle cinque registrazioni delle Spice Girls da remixare. Dovrete poi ridisporre i nove pezzi del disco, scegliendo in quale ordine metterli.

Sfortunatamente elaborare una melodia accattivante è piuttosto difficile per via dei pochi campionamenti disponibili, e può capitarvi di ottenere un motivo discontinuo e scoordinato. Non si può copiare, ripetere delle sequenze di campionamenti o cancellare gli errori.

Ogni canzone, inoltre, deve essere lunga non meno di 18 battute, il che significa che potreste finire le idee prima di raggiungere questo limite.

Nella fase seguente si entra nella Dance Practice Area, dove gli undici passi di danza disponibili vengono mostrati mentre compaiono sullo sfondo le combinazioni dei quattro tasti richieste per effettuarli. Nella sezione successiva dovrete ballare con le altre Spice ricordandovi le combinazioni imparate nella Practice Area. Non è cosa da poco, specialmente per le ragazzine e i superfan delle girls. La stellina selezionata esegue il passo che le indicate con la combinazione dei quattro tasti. In seguito bisogna scegliere un'altra Spice e ripetere tutto lo stesso procedimento.



Dopo aver coreografato i passi per una ragazza sarebbe bello fare in modo che le altre li copiassero e modificare in seguito solo alcune sequenze individuali per ognuna, ma il lavoro del coreografo è preciso e piuttosto complesso, quindi dovrete insegnare ogni passo a ciascuna delle Spice Girls.

La parte conclusiva del gioco vede le cinque ragazze che propongono lo spettacolo preparato mentre voi controllate la telecamera.

Potrete avvicinare e allontanare la telecamera zoomando e utilizzare riprese da destra e sinistra, panoramiche o ravvicinate.

Il risultato finale è quello di vedere le Spice che cantano la vostra canzone ed eseguono i vostri passi, riprese dalle telecamere che voi stessi controllate.

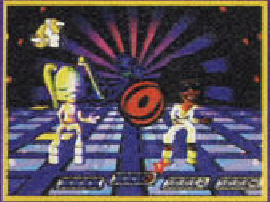
Siamo nello Spice World!



Prima bisogna scegliere la canzone tra Wannabe, Say You'll Be There, Who Do You Think You Are?, Spice Up Your Life e la canzone della Pepsi Move Over.



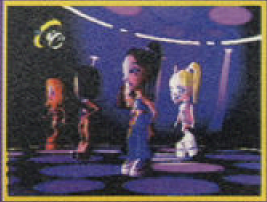
In seguito si devono ridisporre a piacere i campionamenti, scegliendoli a turno per creare uno Spice mix personalizzato.



Ora questo tipo vi mostra i passi in una specie di PaRappa per ragazzine. Cercate di impararli bene, visto che nella fase successiva non vi verranno riproposti.



Alla fine si balla con le Spice! Scegliete i vostri passi, poi cambiate la ragazza fino a che non ballano tutte e cinque.



Controllate le telecamere nello studio televisivo, registratene le posizioni, e mettetevi comodi a godervi il vostro spice-spettacolo personalizzato.



Il grande elicottero è l'ideale per distruggere i depositi nemici di approvvigionamenti più lontani.





Distruggete le postazioni di ascolto nemiche e non sapranno che state arrivando.

WARGAMES

Non è un orribile film degli anni 80 ma un divertente tuffo in una guerra anni 90.



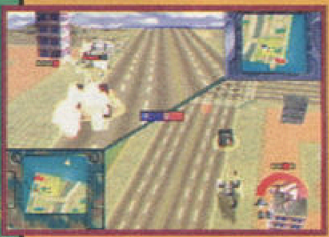
Per quanto i giochi progrediscano, per quanto sfavillanti grandiosi e geniali possano essere, ci sarà sempre spazio per una sana distruzione di massa. Che scopo ha trovarsi in mezzo a una città con palazzi sbalorditivi o a foreste rigogliose e interessanti spettacoli d'acqua se non si può ridurre tutto in colonne di fuoco giganti e macerie? In passato Return Fire aveva per primo fatto capire come la brama di distruzione potesse essere inserita nel contesto di una giocabilità di carattere tattico.

Wargames mantiene le stesse esplosioni e i pratici controlli ma aggiunge un nuovo livello di strategia. Ci sono obiettivi più complessi, un maggior numero di veicoli tra cui scegliere e, grazie alla semplicità degli ordini da impartire, più unità in azione contemporaneamente. Giusto per ravvivare ancora di più la situazione, durante le missioni riceverete delle e-mail dal quartiere generale che vi segnaleranno degli obiettivi secondari. Certamente è la distruzione di massa che rende Wargames piacevole sin dall'inizio. Concluse le prime missioni vi verranno affidati molti carri armati o macchine da combattimento per seminare caos e distruzione nella giungla, tra le nevi o in ambienti urbani. Fate crollare i ponti! Devastate i templi! Decimate le truppe di predoni! Se lo vedete, potete distruggerlo. Presto scoprirete tuttavia che non tutto ciò che c'è sul campo di battaglia è perfetto. La vista standard da sopra la torretta diventerà una scocciatura: vorrete mettere i piedi per terra e osservare amorevolmente le esplosioni in lontananza. I veicoli controllati dalla PlayStation si comportano inoltre in modo poco intelligente, si bloccano sui ponti, si arenano o non riescono a battere in ritirata sotto i pesanti bombardamenti. Dal punto di vista strategico Wargames è molto limitato dal fatto che non si possono ripartire i compiti tra le unità controllate dalla PlayStation. Per di più non si può scegliere di cambiare l'ordine con cui colpire gli obiettivi: discostarsi dalla sequenza prestabilita vi farà finire davanti alla corte marziale! È tutto prevedibilmente lineare, e a Wargames manca quell'aspetto di costruzione della vittoria proprio di Command & Conquer e Warcraft. Nella modalità a un giocatore sembra di essere impantanati in una guerra di logoramento nella quale nessuna tattica scaltra può aiutarci a raggiungere più in fretta o facilmente i nostri obiettivi. Sarebbe criminale non evidenziarne le mancanze, ma Wargames è pur sempre divertimento allo stato puro. Diversamente dalla maggioranza dei titoli d'azione, Wargames offre un pizzico di strategia e qualche grammo di tattica oltre a un'infinita serie di bombardamenti, attacchi dinamitardi e massacri: gli ingredienti ideali di un buon cocktail letale.

4 giochi in 2



Un elemento di spicco del gioco è la presenza di quattro sottomodalità differenti nella modalità per due giocatori. La prima è quella dello scontro mortale tipo 'deathmatch'; la seconda consiste nel rubare la 'bandiera' dell'avversario (un deja vu di Return Fire); la terza è la cooperazione dei due giocatori nella stessa missione e infine c'è uno scontro mortale rigenerativo. Il semplice scontro mortale diretto è sicuramente il più divertente, e un particolare che distingue tutte e quattro le modalità è costituito dallo split screen diagonale.



Le forze WDPR sono migliori in questa modalità, quindi non fatevele scappare se vi capita l'occasione.



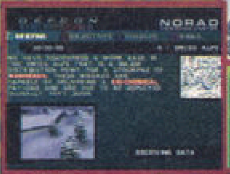
Fare esplodere le torri va bene ma quello che conta è rubare le 'bandiere'.



Tutto lo scenario è infiammabile, e non c'è neanche un estintore.



Sotto: Il lanciafiamme è adatto per spazzare via i soldati ma è inutile contro i veicoli corazzati.





Sinistra: le visuali di solito sono di buona qualità ma a volte lo scenario si mette in mezzo.

Ordini! Ordini!

Una delle caratteristiche di Wargames che non ha precedenti sia in Return Fire sia in Mass Destruction è la possibilità di coinvolgere nell'azione le unità controllate dalla PlayStation. Premendo rapidamente 'Call All Units' tutte le unità accorreranno in vostro aiuto. Potrete anche ordinare di saccheggiare le strutture nemiche in cerca di rifornimenti. Anche voi riceverete degli ordini durante le missioni, sotto forma di e-mail.



DISPONIBILE PER

VERSIONE RECENSITA: PlayStation

C'è anche una versione di Wargames per PC, ma è molto diversa da questa per PlayStation, in quanto si basa principalmente sulla strategia.

WARGAMES	
VERSIONE RECENSITA	PlayStation
GIOCATORI	1 o 2
DA	Electronic Arts
PREZZO	N.D.
USCITA	Ora

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	GLOBALE
Buona ma si potrebbe fare di meglio. Esplosioni ed effetti grandiosi, ma le visuali sono limitate. 81	Non all'altezza dello standard marziale di Return Fire (ma cosa lo è?). Effetti prevedibili. 76	Avrebbe potuto essere più profonda, ma la varietà di veicoli e di imprese dà soddisfazione. 84	15 missioni non sono tantissime ma diventano sempre più dure e complesse. 80	83

IL GIUDIZIO È difficile che un gioco così brutale non piaccia. Sono richieste cannonate, esplosioni e qualche riflessione.

FORSAKEN

Tutto ciò che vi serve per fare i conti con Foetoid e tutti gli altri in un grandissimo sparatutto. svelato!

È uno dei giochi più spettacolari e appariscenti attualmente in circolazione ed è senza dubbio uno dei migliori acquisti possibili. È decisamente destinato a diventare un classico, ma è anche piuttosto difficile...

Solo andare in giro per i complessi labirinti tridimensionali può essere sufficientemente impegnativo, ma aggiungete delle torrette ultra-accurate e sciami di nemici meccanizzati assetati di sangue e otterrete un gioco capace di vessare il giocatore più tenace. Ed ecco perché andiamo a offrirvi questa guida zeppa di consigli e strategie per il magnifico *Forsaken*...



GIOCARE PER VINCERE

Benché non sia semplice, imparare bene le manovre di base necessarie a pilotare i veicoli di *Forsaken* è essenziale. Esistono molte maniere differenti di giocare, e le tre versioni tendono a richiedere approcci differenti. Fortunatamente, per tutte e tre dovrete imparare alcune tecniche di base ed è proprio questo argomento che ora andremo ad approfondire.

LO STRAFE: CHI È COSTUI?



Combinando il moto in avanti con il movimento in una o più direzioni alternative potrete aumentare drasticamente la velocità del vostro pioncycle. La maniera migliore per farlo è quella di muoversi seguendo una traiettoria a "zig zag", usando i tasti per lo strafe (o spostamento laterale) a destra e a sinistra. Oltre a rappresentare un ottimo modo per inseguire i vostri nemici in una sessione deathmatch, la rapidità aggiuntiva può rappresentare una risorsa inestimabile nelle partite a un solo giocatore, in cui i limiti di tempo sono molto severi, e può trasformare una frenetica ricerca dell'interruttore in una tranquilla passeggiata.

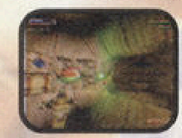
per i trucchi, consultate il servizio segreti p92 Top Tip!

L'ABC DEL PUNTAMENTO

Non perdete tempo per inquadrare precisamente il vostro avversario, piuttosto usate i tasti per lo strafe verticale in modo da oraggiungere più o meno l'altezza del bersaglio, quindi eseguite uno strafe laterale finché non passa in mezzo al vostro bersaglio e sparate all'impazzata. Continuate il movimento orizzontale e tutto quello che l'avversario vi sparerà finirà nel punto in cui vi trovavate poco fa.

Continuate a muovervi

Benché questo consiglio sia indicato maggiormente per la modalità multigiocatore (soprattutto su PC, visto che in questa versione non potete vedere dove si trovi l'avversario), converrà tenerlo a mente affrontando un boss particolarmente agile quale può esserlo Nutta. Usate tutti e quattro i tasti per lo strafe e continuate a balzare in ogni direzione: non restate mai fermi troppo a lungo. Il moto costante renderà il vostro veicolo un bersaglio più arduo.





STRAFE CIRCOLARE

Eseguendo uno strafe in una direzione e muovendovi in quella opposta eseguirete la manovra detta dello strafe circolare. Questa è senza dubbio una delle operazioni fondamentali degli sparatutto 3D, e forse la conoscerete già avendola provata in numerosi altri giochi. Lo strafe circolare è efficace tanto a gravità zero quanto in una stanza di Doom. In Forsaken serve principalmente a evitare i missili e per tenere nel mirino il vostro avversario: il vostro veicolo riesce a girare in uno spazio più ridotto rispetto ai missili a ricerca, il che significa che quando ve ne viene sparato uno potete aggirarlo e







attirarlo contro un muro o farlo saltare sparandogli. Se il corridoio in cui vi trovate è troppo angusto, avrete comunque un paio di secondi a disposizione per attirarlo in una stanza più ampia.

Aspettatevi l'aspettabile

Se state viaggiando in linea retta, il computer sparerà sempre in un punto davanti a voi, in modo che i colpi lo raggiungano nello stesso momento in cui ci arriverete anche voi. Il miglior modo per evitare di incappare in un proiettile lanciato al momento giusto è quello di continuare a variare la velocità (se state usando un joypad o joystick analogico) e la direzione.

Mettetevi al riparo

In alcune delle zone più ampie verrete letteralmente bersagliati da ogni possibile direzione e questo potrebbe seriamente accorciare la vostra avventura. Cercate di "ripulire" le stanze pezzo per pezzo a mano a mano che le affrontate, senza mai lasciarvi dietro nessuno e utilizzando i tunnel d'ingresso come riparo. La maggior parte degli avversari controllati dal computer è costituita da individui poco furbi che possono dimenticarsi di voi o inseguirvi se uscite dalla stanza in cui li avete incontrati. Attirate dietro di voi tutti quelli che potete e tornate sui vostri passi per eliminare i nemici più sedentari, in modo da dividere gli assalitori in gruppi più piccoli.





I FERRI DEL MESTIERE

Esistono tre tipi di armi differenti: le armi primarie, i missili e le mine. Molto probabilmente userete di preferenza le armi primarie, ma è bene conoscere anche le altre categorie, in modo da sapere sempre su che risorse potete contare

Armi Primarie

Pulsar



Questa è l'arma standard con la quale inizierete a giocare, ed è anche quella più utile una volta potenziata a dovere. È precisa, consuma poche munizioni e genera un eccellente volume di fuoco. I colpi sembrano arrivare in un punto leggermente più in basso rispetto al mirino, quindi regolate la vostra mira di conseguenza. I satelliti orbitanti che raccoglierete usano la stessa arma.

Trojax



Il Trojax è un'arma molto comoda per colpire i bersagli più grandi come le torrette o i carri armati. Tenendo premuto il tasto di fuoco potrete caricare un colpo più potente in grado di eliminare più avversari in una volta sola, mentre premendolo rapidamente potrete rilasciare un flusso di colpi più deboli. State attenti, comunque, dato che consuma un sacco di munizioni.



Transpulse

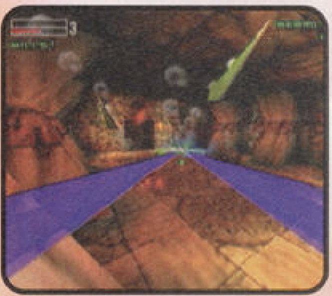


I colpi del Transpulse rimbalzano sulle pareti e sono molto utili per colpire gli avversari nei corridoi più angusti o nelle stanze più piccole, in genere dove non c'è spazio per scappare. Risulta anche molto utile facendolo rimbalzare dietro gli angoli per ripulire le stanze davanti a voi. Nella modalità multigiocatore però si rivela troppo lenta e poco potente.

Suss gun



Genera una vera "nube" di proiettili capace di colpire una zona ampia, specialmente quando viene potenziata. È utile se volete colpire tutto quello che vi passa davanti, ma non è sufficientemente potente da causare seri danni ed è difficile colpire un bersaglio fisso. Le munizioni poi tendono a finire troppo velocemente: non diverrà certo la vostra arma preferita.



Laser

Genera un effetto istantaneo da qualsiasi distanza, ed è l'arma più semplice da puntare. È anche molto potente quando viene potenziata al massimo e risulta quindi molto efficace anche nei deathmatch. Dovrete comunque stare attenti alla temperatura, dato che tende a surriscaldarsi lasciandovi senza difese.

Secondarie (Missili)

MUG

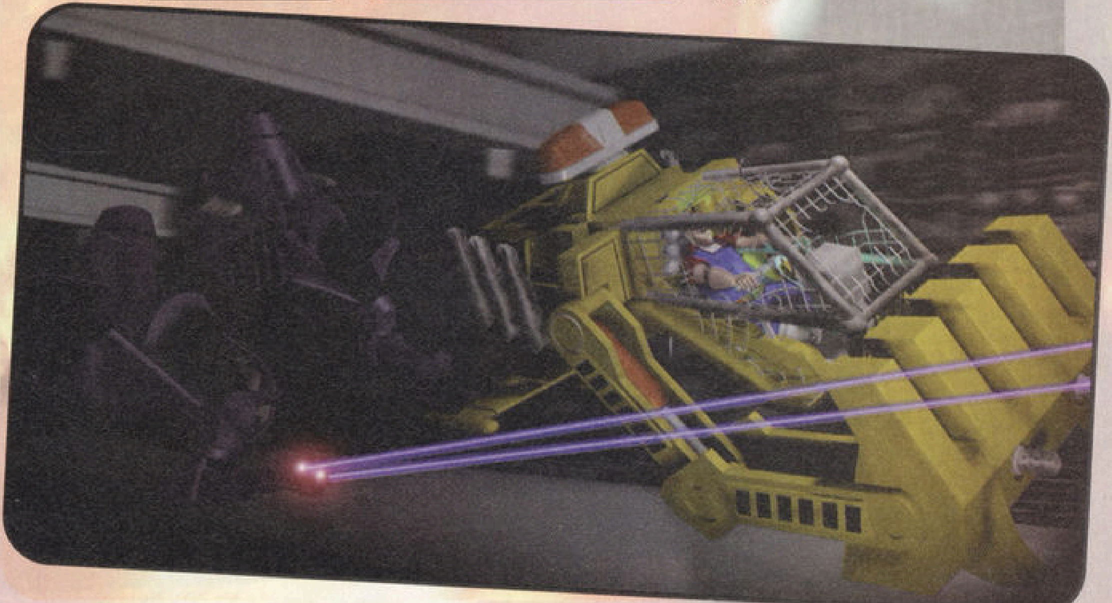
I più semplici di tutti i missili, i MUG, tornano utili solo quando vengono usati insieme all'arma principale, dato che sono molto lenti, il raggio dell'esplosione è molto limitato ed è difficile colpire un bersaglio in movimento. Il modo migliore per usarli è quelli di lanciarli contro bersagli statici o nemici intrappolati negli angoli.

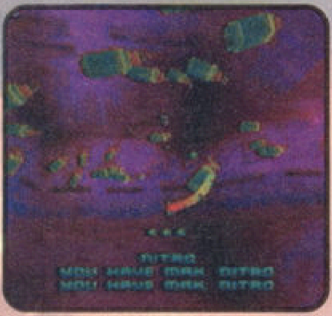
MFRL

A causa della scarsa potenza e della mancanza di un sistema di guida, i MFRL assomigliano molto ai MUG, ma risultano molto più utili dato che possono essere lanciati a raffiche. Con questi aggeggini è possibile bombardare a tappeto un'area ampia in pochi istanti. Evitate di spararli all'interno di un'area angusta o rischierete di rimanere coinvolti nell'esplosione.

Solaris

Più potente di un missile standard e più preciso grazie al sistema di ricerca. Risulta molto utile nelle partite multigiocatore, dove gli avversari sono decisamente più astuti di quelli controllati dal computer o contro i boss nella modalità a un giocatore. Ricordatevi solo che non possono eseguire delle curve troppo strette.





Scatter
L'arma più irritante con la quale si possa essere colpiti e la migliore in assoluto da trovare in un deathmatch. Si dirige da sola verso il bersaglio e gli ruba tutte le armi, lasciandolo indifeso mentre cerca di raccogliere tutto l'equipaggiamento sparso. Può essere usato anche per rubare oggetti come i GOM dai velivoli nemici.

Titan
Dopo l'eplosione iniziale il Titan rilascia diverse piccole testate secondarie che si dirigono sul nemico più vicino. Queste sono in grado di causare anche più danni di quella primaria, il che significa che a volte potrà risultare più conveniente lanciare il Titan contro una parete e



lasciare che le testate secondarie si prendano cura del resto.

Gravgon
Le armi più infami in assoluto. Il



Gravgon crea una specie di campo di forza che vi attira al suo interno e vi immobilizza per qualche secondo. Incappare in una di queste cose è una delle esperienze più seccanti di Forsaken, ma è comunque possibile sfuggirgli: tenete premuti contemporaneamente tre tasti direzionali e riuscirete ad allontanarvi senza problemi.

Secondarie (Mine)

Mine Quantum/Purge
Queste due mine funzionano nella stessa identica maniera, benché la Quantum sia leggermente più potente. Non sono molto utili nel gioco singolo, ma possono essere di grande aiuto nella modalità multigiocatore. La reazione a catena risulta devastante quando viene sistemato un gruppo composto da più Purge e una Quantum.



Mine Pine
È una specie di lanciarazzi portatile, e sganciandolo all'ingresso di una stanza si può usare per chiudere completamente una sezione del livello. A differenza delle altre mine, non può essere attivato dalla persona che l'ha sganciato. Nella versione PC si può anche utilizzare la visuale dalla mina per controllare di fatto più stanze contemporaneamente.



TRUCCHI DEL MESTIERE
Mille scuse ai possessori di PC e PlayStation ma questi trucchi funzionano solo con la versione N64.

Vite infinite
Le vite sono un bene prezioso e disponibile in quantità limitata in *Forsaken*, ma esiste un modo per accumulare quanti Resnic Reanimator desideriate. Semplicemente, trovate una vita extra, raccoglietela e ricominciate la missione. Il vostro totale di vite sarà salito di un'unità, e potrete ripetere il procedimento finché non vi sarete stufati. Nel caso vi servissero altre vite dovrete semplicemente tornate al livello nel quale avete preso il bonus e ripetere.

Salvare dopo ogni livello
Nella versione Nintendo 64, potete salvare solo in punti specifici. Per evitare di dover rifare delle parti che avete già visto ogni volta che accendete il Nintendo 64, potete tornare a un livello semplice con un punto di salvataggio e salvare lì. Tutti i vostri progressi saranno salvati sulla memory card e potrete spegnere la console senza perdere i ben meritati livelli.

Cambiare personaggio
Se non volete usare sempre lo stesso personaggio, tornate al menu principale e selezionate una partita multigiocatore. Scegliete il nuovo alter-ego e premete B per annullare, quindi tornate alla vostra vecchia partita e vi ritroverete con un personaggio diverso.





Personaggi segreti

Oltre agli otto personaggi standard, nel gioco ne esistono altri otto segreti. Per poterli ottenere dovrete progredire nel gioco e sconfiggerli mano a mano che li incontrerete. Una volta sconfitti appariranno nella schermata della selezione dei personaggi. I loro nomi sono Ex-Cop, HK5, Mephistofun, Jo, Cerbero, Nubia, Septre e Nutta.









Trucchi vari

Inserite queste sequenze nella schermata iniziale dove trovate la scritta "Press Start" (Bisogna usare la croce e non il joystick)



Nitro infinite:
B, B, R, alto, sinistra, basso, C-Alto, C-Sinistro.

Modalità psichedelica:
A, R, sinistra, destra, basso, C-Alto, C-Sinistro, C-Basso.

Modalità splatter:
Z, basso, C-Alto, C-Sinistro, C-Sinistro, C-Sinistro, C-Sinistro, C-Basso.

Grafica a fil di ferro:
L, L, R, Z, sinistra, destra, C-Alto, C-Destro.







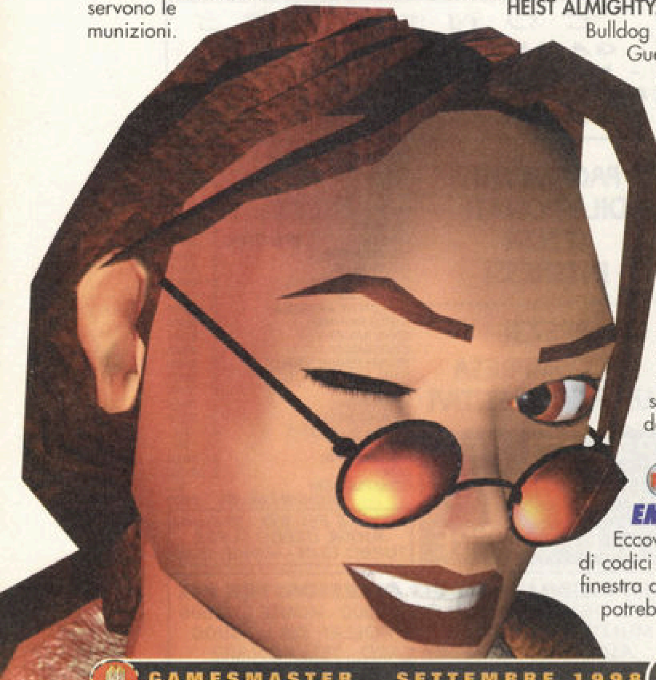
servizio segreti

C'è una cosa che unisce le superspie che fanno parte del nostro Servizio Segreti... il desiderio di condividere i più grandi trucchi e segreti con l'umanità. Abbiate fede nella democrazia videoludica e unitevi a noi!

TOMB RAIDER 2

Saltare i livelli: Estraete un razzo di segnalazione (non buttatelo via), tenete premuto il tasto per camminare, fate un passo avanti, fate un passo indietro, lasciate il tasto per camminare, girate su voi stessi per tre volte ed eseguite un salto in avanti da fermi.

Tutte le armi: Eseguite la stessa scenetta descritta prima, ma invece di saltare in avanti saltate all'indietro. Et voilà, avrete a disposizione tutte le armi del gioco. Ripetete se vi servono le munizioni.



GRAND THEFT AUTO

Ecco dove potrete trovare un po' dei veicoli che attivano le missioni segrete di *Grand Theft Auto*.

LIBERTY CITY, GANSTA BANG

Autobus = North East Fort Kew
Taxi = North West Park
GTS Beast = South West Island Heights
Tanker = molo di Law Island
Cossie = South West Brix
4 x 4 = molo di New Guernsey
Bulldog = South West Telbury
Stallion = North Central Hackenskish

HEIST ALMIGHTY:

Bulldog = Central Guernsey

MANDERINE MAYHEM:

Love Wagon = West Ave Valley
Tank 1 = molo di West Sailors
Tank 2 = l'isola nascosta, di fianco al ponte rosso (South East Woodside) usate la strada sommersa a sud dell'isola.

AGE OF EMPIRES

Eccovi un'altra serie di codici da infilare nella finestra di chat che potrebbero tornarvi utili...

MEDUSA – gli abitanti delle cittadine si trasformano tutti in Medusa. Se vengono uccisi si trasformano in cavalieri neri, e se vengono uccisi una seconda volta si trasformano in catapulte pesanti.
DIE DIE DIE – Tutti i giocatori (voi compresi) muoiono.
HARAKIRI – Suicidio.
PHOTON MAN – Truppe laser.
KILLX – Uccide il giocatore 'X' (1,2,3,4,5,6,7,8).

CARMAGEDDON

Premete 1 durante il gioco per far comparire le coordinate attuali e un tachimetro in miglia. Oppure, inserite uno di questi codici molto lentamente, e soprattutto dopo aver parcheggiato la vostra auto.

Un sacco di soldi – GIVEMELARD
Pedoni incollati al terreno – SPAMSPAMSPAMSPAM
Pedoni giganti – SMALLUDDERS
Pedoni Esplosivi – SUPERHOOPS
Motore turbo – IGLOODUN
Pedoni ultraveloci – FUNNY JAM
Bassa gravità – IHAVESOMESPAM
Modalità flipper – MOOSEONTHELOOSE
Macchina saltellante – CHICKENFODDER
Sospensioni di gelatina – BUYYOURNEXTGAME

WORMS

Codici per gli scenari

Per accedere ai livelli più interessanti di questo gioco provate un po' questi codici...

Codice	Livello
00956	Desert Storm
46463	Martian Scape
29726	Low Bridge
4802043	A Bridge too far
5154527	Lollipop Bridge
208041	Alternate Jungle
436642	Hell
97155	Three's a crowd
39054687	Beach Weather
62332782	Forestscape
7007230	Snow Joke

HARDCORE 4X4

Per poter ottenere il veicolo nascosto noto come "Mother", caricate normalmente *Hardcore 4x4* ma non premete il pulsante Start. Aspettate che inizi la dimostrazione e attendete fino a quando non vedrete circolare il fuoristrada nero. Non appena finisce il demo premete Start e iniziate a giocare: tra i vari fuoristrada selezionabili dall'apposita schermata troverete anche il misteriosissimo "Mother".





raggiungere il "perfect" anche per questo quadro.

RESIDENT EVIL 2

Eccovi un po' di trucchi assortiti per *Resident Evil 2*.

Per prima cosa, per cambiare i vestiti dei personaggi iniziate una normalissima partita con Claire o con Leon. Raggiungete la stazione di polizia senza mai raccogliere alcun oggetto (nemmeno il fucile a pompa o la balestra nel negozio di armi) e subito prima di entrare scendete per le scale che passano di fianco al parco. In quest'area troverete Brad Vickers (ve lo ricordate? Era nel primo *Resident Evil*) in versione zombie. Eliminatelo (ci vorranno un bel po' di colpi) e raccogliete la Special Key che lascerà dietro di sé. prendete questa chiave e raggiungete l'armadietto nella stanza dei salvataggi che si trova vicino alle scale poco prima dell'enigma delle tre statue (la stanza che dà sulla camera oscura, in pratica). Inoltre, se volete poter usare un lanciarazzi con le munizioni infinite iniziate una partita normale e terminatela entro 2 ore e 30 minuti senza mai salvare. Se invece volete tre diverse armi con le munizioni infinite dovrete completare le missioni B di Claire e Leon in meno di 2 ore e 10 minuti (ciascuna, ovviamente). Leon otterrà una magnum, un fucile e la pistola standard mentre Claire otterrà una mitragliatrice a nastro e una pistola standard.



CRASH BANDICOOT

Eccovi un po' di codici da utilizzare per questo gioco un po' vecchiotto ma sempre valido.

Completo al 6%: ◉, ◉, ◉, ◉, ◉, ◉, ◉

Completo all'11%: ◉, ◉, ◉, ◉, ◉, ◉, ◉, ◉

Completo al13%: ◉, ◉, ◉, ◉, ◉, ◉, ◉, ◉

Completo al18%: ◉, ◉, ◉, ◉, ◉, ◉, ◉, ◉

Completo al 22%: ◉, ◉, ◉, ◉, ◉, ◉, ◉, ◉

Completo al100% – potete accedere a tutti e 32 i livelli e siete già in possesso di tutte le chiavi e di tutte le gemme – ◉, ◉

CRASH BANDICOOT 2

Ecco come accedere a due quadri segreti di *Crash Bandicoot 2*...

TURTLE WOODS

Livello 1

Quando scorgerete il disegno di un Aku Aku (il mascherone) nel terreno, tuffatevici sopra di pancia e entrerete in una sezione segreta. Quando raggiungerete i volatili rosa saltate prima sulle piattaforme più in alto, in modo da poter raccogliere tutte e 62 le casse necessarie a ottenere un "perfect".

UN-BEARABLE – Livello 15

Quando l'orso scivola oltre il ponte di legno, aspettate che caschi e lasciatevi cadere anche voi.Finirete in un'area angusta zeppa di casse che vi aiuterà a raggiungere il "perfect" anche per questo quadro.



SKULL MONKEYS

Eccovi un po' di password per uno dei giochi più fuori di testa dell'ultimo periodo, magari non uno dei più divertenti, ma senza dubbio molto bizzarro.

SNO LEVEL... ◉+ R1+ ◉+ ◉ + ◉ + R2

SEWER LEVEL... ◉ + L1 + ◉ + ◉ + ◉ + ◉ + ◉ + ◉ + ◉ + ◉ +L2

MONKEY RUSHMORE... (94 Vite) R1 + L2 + R1 + L2 + R1 + L2 + R1 + L2 + R1 + L2 + R1 + L2

SKULL MONKEY CAGE... (94 Vite) R1 + L2 + R2 + L1 + R1 + L2 + R2 + L1 + R1 + R2 + L2 + R1

CASTLE DEL LOS MUERTOS... (20 Vite) L1 + L1 + R1 + R1 + L1 + L1 + R1 + R1 + L1 + L1 + R1 + R1

DEATH GARDEN... (98 Vite) ◉ + ◉ + ◉ + ◉ + ◉ + ◉ + ◉ + ◉ + ◉ + ◉ + ◉ + ◉

MONKEY IMAGE... (BOSS, 52 Vite) + vari bonus) L1 + ◉ + L1 + ◉ + L1 + ◉ + L1 + ◉ + L1 + ◉ + L1 + ◉.

SOAR HEAD... (88 Vite) + vari bonus) ◉ + L2 + R2 + L2 + R2 + L2 + R1 + R1 + R1 + L2 + ◉ + L2.

MANX TT

Eccovi un bel trucchetto per *Manx TT* che vi potrà risparmiare parecchie seccature. Nel menu principale tenete premuti i tasti L + R + X + Y + Z finché non sentirete qualcuno che grida "Go!". A questo punto avrete attivato la modalità Superbike.



ACTUAL SOCCER 2

Inserite questi codici nella schermata del menu principale...

Gremlin 11 (una squadra esagerata) – ◄, ►, ◉, ◉, ▲, ▼, ◉, ◉

Super Fury Animals (altra squadra) – ◄, ◉, ►, ►, ◉, ▲, ▼

Palla Invisibile – ◉, ◉, ◄, ◄, ►, ►, ◉, ◉

Pallone da spiaggia – ◄, ►, ◄, ▲, ◄, ►, ◉, ◉

Giocatori nani – ◉, ▼, ▼, ◉, ▲, ▲, ◄, ►

Giocatori invisibili – ◉, ◉, ▼, ◉, ▲, ►, ◉, ◄

Giocatori giganti– ▲, ▼, ▼, ►, ◉, ◉, ◉, ◉

Luci guaste – ◄, ◄, ◄, ◉, ►, ►, ►, ◉

Bianco e nero – ▲, ▼, ▲, ◉, ◉, ▲, ▼, ▲

CLAYFIGHTER

Menu dei trucchi – Nella schermata della selezione dei personaggi tenete premuto L e premete alto, destra, sinistra, basso, B, A.

Dr. Kiln – Nella schermata della selezione dei personaggi tenete premuto L e premete B, sinistra, alto, destra, basso, A.

Sumo Santa – Nella schermata della selezione dei personaggi tenete premuto L e premete A, basso, destra, alto; sinistra, B.

Boogerman – Nella schermata della selezione dei personaggi tenete premuto L e premete C-alto, C-destro, C-sinistro, C-basso, B, A.

FIGHTING FORCE

Invincibilità e selezione del livello: Nella schermata principale tenete premuto ► + ◉ + L1+R2 finché non appare la scritta "cheat mode" nella parte bassa dello schermo. Selezionate velocemente le opzioni e potrete scegliere due nuove voci...

KILLER INSTINCT GOLD

ACCEDERE A TUTTE LE OPZIONI – Aspettate che appaiano le schede dei personaggi. A questo punto premete Z, B, A, L, A, Z.

Se avrete inserito il codice correttamente l'annunciatore dirà "Perfect".



Games Bond ha bisogno di voi!

Games Bond, il nostro "agente segreti", è sempre alla ricerca di nuovi talenti da inserire nel suo team di brillantissimi agenti segreti del mondo dei videogiochi. Se pensate di avere scoperto un trucco o un segreto che Games Bond non conosce, speditecelo! Il nostro "agente segreti" valuterà il vostro trucco, e lo inserirà all'interno del suo rapporto mensile che Games Master pubblica puntualmente. Se pensate di poter essere un agente segreti mandate i vostri trucchi a:

Games Master c/o KiD
C.so Lodi 59
20139 Milano

Per ragioni di sicurezza vi invitiamo però a trasmettere le vostre segretissime comunicazioni direttamente via e-mail, all'indirizzo **gamesmaster@kiditaly.com**.

Aspettiamo le vostre preziose comunicazioni!

g-Mail

Un altro mese all'insegna del Nintendo 64, che ci fa discutere parecchio sui suoi successi e sui titoli che sembrano non uscire mai. A quando qualche sana discussione sul Dreamcast?

QUANDO LA FEDE VACILLA...

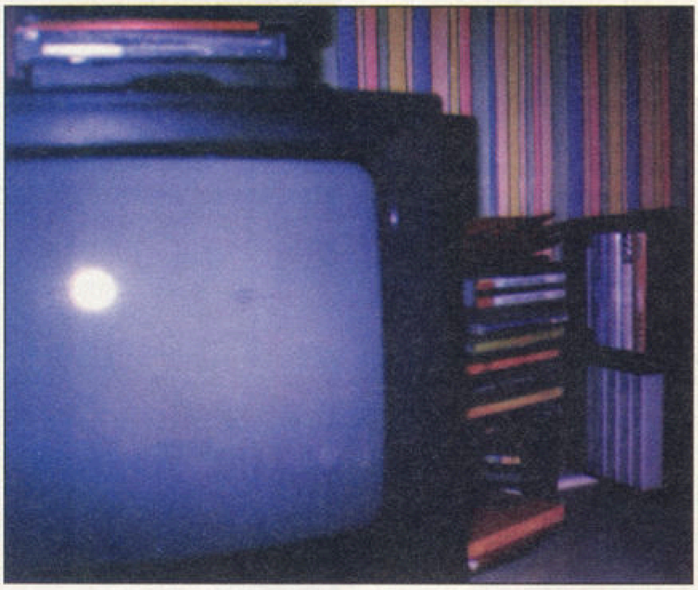
Cara redazione di Games Master,
sono un felice possessore (abbastanza) del Nintendo 64. Dico abbastanza perché questa console ha delle grosse lacune nei giochi di guida e nei picchiaduro. A parte questo, ho delle domande da farvi e delle opinioni da esporre. Ho visto molti giochi su PlayStation (es. Fifa '98) con belle presentazioni in Full Motion Video. Perché su Nintendo 64 non ci sono? Sarà colpa delle cartucce? Con il 64DD sarà possibile vederle? Ho paura che quando uscirà il 64DD il Nintendo 64 sarà superato dalla PlayStation e dal Saturn. A proposito di PlayStation, quando uscirà quella a 128 bit? Riguardo ai prezzi dei giochi, ho letto nelle vostre lettere che un possessore di PlayStation si lamentava dei prezzi ritenendo che 90.000 per un gioco fossero troppe. Cosa devo dire io che tutte le cartucce per Nintendo 64 superano di norma le 150.000 lire? Magari costassero 90.000 lire! Non so se voi conosciate qualche rivenditore che le faccia pagare meno. OH! Adesso che mi sono sfogato posso farvi i complimenti per la rivista. È tutto perfetto, dalle recensioni agli speciali, alla rubrica delle lettere. A quest'ultima vi consiglio di dedicare più spazio. Un saluto!
Angelo Anzini - Varese



Caro Angelo, il Nintendo 64 non sarà superato dal Saturn, semmai, ma è molto presto per dirlo, potrebbe essere in concorrenza con la nuova console Sega: il Dreamcast. Il Full Motion Video è un po' "grande" per essere contenuto nelle cartucce: forse il DD risolverà l'inconveniente. La nuova PlayStation uscirà invece fra molto tempo: ancora non si sa nulla di ufficiale sulle caratteristiche! A risentirci!

HOUSE OF THE DEAD: UN GIOCO PER "NOBILI"

Cara redazione di Games Master,
eccovi il seguito della missiva "Il Sangue di House of the Dead" pubblicata sul numero di luglio. Abbiamo pescato in sala giochi una versione "nobile" di "The House of the Dead" (ma "Dead's House" non sarebbe stato più semplice?). Definiamo la versione nobile perché il sangue degli zombie non era né rosso né verde, bensì blu, blu cobalto, così come il sangue di tutti i mostracci in generale, oltre a quello già sparpagliato sulle pareti e sui gradini. Inoltre Chariot, il boss del primo stage, (con un nome così non poteva andare lontano) da rosa (quando perde l'armatura) è diventato azzurrino chiaro. Naturalmente il sangue sul video è rimasto rosso fuoco. Ma esiste veramente una versione così o questa da noi pescata aveva qualche difetto di programmazione dovuto forse all'usura (come tutti i coin-op di SF2 e SF2 CE ancora in circolazione)? Nella prima ipotesi, cosa può significare questo? A quando il sangue viola?
Ruggiti sanguinari da Hypercat e Lady Vixen
P.S. Lei è peggio di me.



Caro Hypercat, per noi la versione blu è un mistero. Se il sangue era l'unica cosa dal colore strano è molto probabile che si trattasse di una versione "alternativa", perché i difetti del colore colpiscono generalmente tutto lo schermo. Qualcuno in ascolto sa chiarirci le idee?!

LE MEMORIE DI UN GIOVANE PROTAGONISTA DI UN VIDEOGIOCO DI SUCCESSO

Non mi resta che scrivere poche righe con le ultime forze che mi sono rimaste... forse così qualcuno si ricorderà di me e grazie a queste parole eviterà i miei errori... Agente speciale! Suona bene, aiuta a rimorchiare... BALLE! Un giorno sei seduto alla tua scrivania mentre bevi un caffè tra un'esercitazione e l'altra quando arriva il tuo capo, l'ultima persona che vorresti vedere in quel momento. Ti guarda fisso negli occhi con un' espressione tra il serio e il sarcastico, prende una boccata dal suo sigaro e ti dice: "Ragazzo, è il momento di entrare in azione. Chiama Brad e il resto della squadra. Vi voglio nella sala riunioni tra cinque minuti... non un secondo di più!". Dopo un'ora eravamo già sull'elicottero per cercare Forest e gli altri della squadra Bravo... "Un'altra esercitazione." - pensai. Ero rilassato... di uscite come quelle ne avevo fatte decine, e per me quella era poco più di una passeggiata tra amici... l'unica cosa che mi lasciava un po' perplesso era l'espressione di Wesker... sembrava particolarmente elettrizzato e impaziente di entrare in azione. Appena scesi dall'elicottero però mi accorsi che c'era qualcosa di strano... quella nebbiolina

DOMANDE? DUBBI? COMMENTI? SCRIVETE!

Con la buona e vecchia carta:

Games Master c/o KiD
C.so Lodi 59
20139 Milano

Con la futuristica e rapida e-mail:

gamesmaster@kiditaly.com

Subject: Games Master

(ricordatevi il subject!)

che ci circondava sembrava volesse soffocarci, ma soprattutto mi insospettì il silenzio che non mi aspettavo di trovare in mezzo a una foresta. Ma presto quel silenzio lasciò spazio all'urlo di terrore, quando quelle belve ci assalirono. Senza pensare corsi verso quella villa abbandonata (certo, come no) per cercare rifugio. Riuscimmo a raggiungere la villa in quattro: io, Jill, Barry e Wesker ci incontrammo nell'immenso atrio... "Siamo stati fortunati."- disse Jill.
Si sbagliava. Una morte immediata sarebbe stata una vera benedizione se confrontata all'agonia a cui sono stato condannato. Ma la cosa più divertente che mi hanno detto in questi mesi di prigionia è che hanno fatto un videogioco su quello che mi è successo, spacciandola per una storia inventata. È ironico che milioni di persone si divertano vestendo i miei panni, provando piacevoli brividi di terrore uccidendo poligoni animati.
Se volete provare un vero brivido provate a venire a Racoon City a liberarmi, affrontate i vostri incubi videoludici, senza la possibilità di ricominciare la partita una volta morti. Inoltre nella trasposizione della vera storia dei fatti di Racoon certe cose sono state modificate per non impressionare troppo il pubblico: giunti alla villa Wesker ha subito tentato di liberarsi di noi, ma Barry è stato più veloce.
Non ha potuto nulla però contro il serpente gigante che l'ha ingoiato prima ancora che potesse sfoderare la sua fedele colt.
Insieme a Jill giungemmo fino ai laboratori della Umbrella dove Tyrant lo squartò davanti ai miei occhi... alla vista di quella morte atroce gli scaricai addosso tutti i proiettili esplosivi che mi erano rimasti. Mentre lo facevo non mi accorsi che dietro di me due agenti della Umbrella aspettavano che facessi fuori quel mostro per narcotizzarmi e imprigionarmi.
Se voi di Games Master avrete il coraggio di sfidare le autorità che proteggono questa organizzazione pubblicando questa lettera, vi prometto di rivelarvi altre notizie, anche riguardo agli esperimenti che stanno conducendo su di me...
Chris Redfield

Brrr, mette i brividi... C'è qualcuno che vuole tentare il salvataggio del povero Chris? Attenzione, però, pare che Raccoon City sia molto pericolosa...



GIÙ LE MANI DAL MIO NINTENDO 64!

Cara redazione di Games Master,
vi faccio i complimenti per la bellissima rivista che, secondo me, è la più informativa. Sono quasi le quattro del pomeriggio e vi sto scrivendo dalla Sardegna, dove mi trovo in vacanza. Possiedo una PlayStation e un Nintendo 64 che ammiro molto, ma ho una leggera preferenza per il Nintendo 64 con cui posso giocare ai miei giochi preferiti (Mario 64, Goemon, Golden Eye 007 e Mario Kart 64). Nella mia classe siamo solo in cinque, su diciannove, ad avere il Nintendo 64 e quindi spesso sentiamo insulti verso la nostra console preferita. Secondo me, i migliori giochi per Nintendo 64 sono Mario 64 e Mario Kart 64. Lo avete detto anche voi di Games Master nel numero di febbraio, quando li avete messi nella classifica dei migliori 100 giochi rispettivamente al primo e al secondo posto così commentando: "Vendete i denti della nonna e fatevi comperare il Nintendo 64 con Mario 64!!". Non potevate usare parole migliori. Ora vorrei farvi qualche domanda:
1) Su 64DD che cosa si può inventare?
2) Devo comperare un nuovo gioco: è meglio Goemon o 007?
3) È possibile avere pubblicato al più presto qualche trucco di Goemon?
Tanti saluti e grazie!!!
Anonimo

DITECI QUALCOSA!

Eccoci dunque al nuovo numero di Games Master. Grazie delle lettere che ci avete spedito via posta e via mail. Ci sono state molto utili, ma non pensiate di aver placato la nostra sete di commenti...
Siamo sempre ansiosi di sapere se la rivista vi è piaciuta, e se vi è piaciuta cosa vi è piaciuto di più, e se non vi è piaciuta cosa vi è piaciuto di meno e se vi è piaciuta di meno cosa...
Insomma, ancora una volta, diteci qualcosa! Mandateci una lettera, strappate questa pagina e compilatela, fotocopiate questa pagina e compilatela, fate quello che volete ma diteci qualcosa!

Quali sono le rubriche, gli articoli, gli spazi che vi sono piaciuti di più?

1

2

3

Ok, non vi è piaciuto tutto. Quali sono le parti di Games Master che vi sono piaciute di meno?

....
....
....
....

Spedite il tutto a:
Games Master c/o KiD
c.so Lodi 59

Games Master c/o KiD Creating in Digital, C.so Lodi 59, 20139, Milano

Caro amico,
ecco un po' di risposte e grazie dei complimenti. A proposito: non vergognarti della tua console, è una bellissima macchina!
1) Di tutto. Col 64DD sarà soprattutto possibile salvare, per esempio, tracciati realizzati con editor appositi per giochi di guida.
2) Noi diremmo GoldenEye 007.
3) Faremo il possibile.
Ciao!



EBBRAVI GAMESMASTER!

Cara reda di Gioco Maestro, sono un felice possessore di PlayStation (oltre che di un Saturn e un Nintendo 64), e vi volevo innanzitutto fare i complimenti per l'ottima rivista. I voti sono molto obiettivi così come il commento. Analizzate a fondo i giochi che recensite, e questo è un ulteriore aiuto all'acquirente. Voi aiutate a non fare scelte sbagliate, sia con i giochi sia con le periferiche. Inoltre lo spazio per i trucchi è molto ampio e, personalmente, grazie a voi mi sono tolto dagli impicci più di una volta. Le anteprime sono tante e tutte di ottima qualità, anche se non ho ancora visto una foto di Final Fantasy VIII. In tutta questa completezza, ho trovato solo un piccolo, grande neo: la posta. Le dedicate pochissimo spazio, e quel poco non è gestito come si deve. Voi rispondete a delle domande e a semplici curiosità, ma troppo superficialmente. Siete un semplice ufficio informazioni, non degli amici con cui si può parlare dei propri problemi ironizzando e scherzandoci su. Le riviste di videogame che hanno fatto storia avevano tutte una posta eccezionale, con ampi spazi dedicati ad essa. A voi servirebbe un addetto alla posta con gli attributi, che scherzi con i lettori. Insomma uno che diventi un personaggio e che si ritagli uno spazio all'interno della rivista proponendo domande che facciano sfogare i lettori, domande come: "Perché viviamo?" oppure "Se fiondo il mio 3DO sulla Luna cosa succede?" ecc. ecc... A volte la sola posta giustifica l'acquisto di una rivista. Sia chiaro, questa non vuole essere una lettera di critica, per carità, è solo un incitamento a migliorare la vostra già ottima rivista alla quale, se dovessi assegnare un voto, darei 10- solo per la mancanza di una posta esplosiva. Forse la mia lettera è troppo lunga, ma vi prego pubblicatemi, fatemi vedere il mio nome sulla vostra posta.
Saverio Ranieri - Catanzaro

Caro Saverio,
ecco il nome pubblicato ed ecco la risposta. La posta la fanno soprattutto i lettori: scrivete lettere esplosive e avremo una rubrica esplosiva! La brevità (non superficialità, però) delle risposte è purtroppo spesso dettata dal poco spazio a disposizione. Come ora! Grazie dei bei complimenti e scrivi presto!

TRA UN MESE SU... GAMES MASTER



- ***Ancora notizie sui nuovi giochi del Dreamcast.***
- ***Botte, spintoni e sangue in 3D nel quarto capitolo della serie Mortal Kombat.***
- ***Tutte le notizie sulle macchine da gioco del futuro.***
- ***Tutte le novità sull'attesissimo F-Zero X.***

Divertimento assicurato, anzi... telecomandato!



Requisiti tecnici:
Windows '95, Processore Pentium 100 Mhz (200 Mhz o superiore consigliato), supporta MMX, 16 Mb memoria, Lettore CD-ROM 2X o superiore, Scheda grafica: deve supportare DirectX5, Hard Disk Drive: richiesto (installazione minima) consigliato (installazione massima), Opzioni: supporta tutte le schede audio compatibili Direct Sound, supporta Joystick, Joypad, Volante.

BUGGY

Hai 16 minute macchinine a tua completa disposizione e 15 piste tortuose e disastrate da percorrere tra incredibili incidenti, impossibili ostacoli, improbabili trampolini e un'infinità di cancelli multicolori, disseminati lungo il percorso, pronti a farti guadagnare graditi bonus. Come l'effetto turbo, il supergrip, i freni aeronautici e il potere del Mega Salto di Hokuto... uno spettacolo! BUGGY è la corsa più pazza in circolazione, con 4 modalità di gioco, un sonoro sorprendente e una grafica curata e ricca di strabilianti effetti luce. Il suo sistema di controllo è semplicissimo e le macchinine, che sono uno sballo da telecomandare, sono come le piste: molto diverse tra loro. Alcune perdono in velocità ma hanno una grande manovrabilità, altre devono essere state costruite prima dell'invenzione dello sterzo ma sono dei razzi... Allora scegli la tua preferita e vai!

PC CD-ROM PSX

PlayStation

"...quello che rende Buggy veramente divertente è il sistema di controllo: tutto è semplice e aiuta a pilotare la vostra auto alla perfezione, in ogni angolo del percorso."
- PLAYSTATION MAGAZINE Marzo 98 -

Numero Verde 167-821177

www.leaderspa.it

LEADER
Qualità Interattiva.